



SAVONIA
AMMATTIKORKEAKOULU

■ OPINNÄYTETYÖ - AMMATTIKORKEAKOULUTUTKINTO
KULTTUURIALA

THE RECKONING

Nuorille aikuisille suunnatun fantasiakirjan kuvittaminen

TEKIJÄ/T: Henna Rintala
KVB9SG

Koulutusala Kulttuuriala	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä(t) Henna Rintala	
Työn nimi The Reckoning – Nuorille aikuisille suunnatun fantasiakirjan kuvittaminen	
Päiväys 2.4.2013	Sivumäärä/Liitteet 54/0
Ohjaaja(t) Riitta Junnila-Savolainen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t)	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön aiheena on kuvittaa kolmas kirja (The Reckoning) Kelley Armstrongin Darkest Powers trilogiasta. Painopiste on kuvittamisen prosessissa, ja tavoitteena on saada kokemusta isommasta kuvitusprojektista ja luoda yhtenäinen kuvituskokonaisuus. Samalla kirjan päähenkilöiden lajityyppeihin, kuten ihmissusi ja nekromantikko, tutustutaan hieman tarkemmin.</p> <p>Menetelmänä työssä on käytetty John Zeiselin suunnittelun spiraalimallia. Kirja luettiin kahdesti ja kuvitettavaksi valittiin juonellisesti tai hahmon kehityksen kannalta tärkeimmät kohdat. Kuvitukset piirrettiin käsin ja väritettiin digitaalisesti Cel-Shading tekniikkaa käyttäen.</p> <p>Valmis tuotos sisältää kolme koko sivun kuvaa ja yhden, jota voi käyttää joko koko aukeaman tai puolen sivun kuvana.</p>	
Avainsanat Kuvittaminen, Cel-Shading -tekniikka	

Field of Study Culture			
Degree Programme Degree Programme in Communication Design			
Author(s) Henna Rintala			
Title of Thesis The Reckoning – Young Adult fantasy book illustration			
Date	2.4.2013	Pages/Appendices	54 / 0
Supervisor(s) Riitta Junnila-Savolainen			
Client Organisation /Partners			
<p>Abstract</p> <p>The aim of this thesis was to illustrate the third book (The Reckoning) of Kelley Armstrong's Darkest Powers trilogy. The focus was on the illustration process and the goal was to acquire practice of larger illustration projects, as well as to create a continuous ensemble. The characteristics of the featured species, such as werewolves and necromancers, were also studied closely to obtain a deeper understanding of the subject to be illustrated.</p> <p>The method used while planning and designing the illustrations was John Zeisel's spiral model. The book to be illustrated was read twice and the most important parts of the plot or character development were chosen. The illustrations were drawn traditionally and colored digitally using Cel-Shading technique.</p> <p>The final product contains three full-page images, one which can be used as a full spread or a half-page image.</p>			
Keywords Illustration, Cel-Shading technique			

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
1.1 Tausta.	5
1.2 Suunnittelun spiraalimalli	6
1.3 Mitä on kuvittaminen?	7
1.4 Mitä on lasten ja nuorten fantasiakirjallisuus?	7
2 THE DARKEST POWERS - TEKIJÄ JA TARINA	8
3 HAHMOT	10
3.1 Nekromantikko	10
3.2 Ihmissusi	12
3.3 Velho	14
3.4 Noita	16
3.5 Poltergeist	18
4 KUVITUSPROSESSI	20
4.1 Kirjojen lukeminen	20
4.2 Hahmoluonnostelua osa 1	20
4.3 Hahmoluonnostelua osa 2	21
4.4 Kuvitusten luonnosteleminen	22
4.5 Kuvitusten piirtäminen	28
4.6 Kuvitusten värittäminen	36
5 VALMIIT KUVITUKSET	44
6 POHDINTA JA ARVIONTI	49
Aineistot, Lähteet	51
Kuvat	53

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena on nuorille aikuisille suunnatun fantasiakirjan kuvittaminen. Se tuntui luonnolliselta valinnalta, sillä olen aina ollut kiinnostunut taiteesta, ja graafisen suunnittelun monista haaroista kuvittaminen on se mikä kiehtoo minua eniten. Opinnäytetyössäni painopiste on keskittyä kuvitusprosessin kuvaamiseen. Tästä syystä en ole perehtynyt tarkemmin esimerkiksi kuvitukseen graafisen suunnittelun osa-alueena.

Kuvittamisen lisäksi haluan opinnäytetyössäni tutustua kirjan päähenkilöiden lajitaustoihin, jotta pystyn paremmin sisäistämään päähenkilöiden olemukset. Syvennyn lajitaustoihin kohtalaisen pinnallisesti, sillä en koe opinnäytetyöni kannalta merkityksellisesti tutustua niihin pintaraapaisua enemmän.

KUVA 1.

Kuvitettava teos:
The Reckoning.
Kirjoittaja:
Kelley Armstrong



1.1 TAUSTA

Tutustuin Kelley Armstrongin the Darkest Powers -trilogiaan vuoden 2011 alussa. Tuolloin ostin trilogian ensimmäisen osan, mutta aloitin sen lukemisen vasta syyskuussa 2011 matkalla Azorien saariryhmälle. Ensimmäisen kirjan ahmin loppuun nopeasti paluumatkalla junassa Turusta Kuopioon, ja hankin sarjan seuraavat osat vain muutaman päivän väliajalla toisistaan. Trilogian maailma vangitsi minut täysin ja rakastuin kirjan hahmoihin.

Alkaessani pohtia opinnäytetyössäni kuvitettavaa kirjaa nosti kirjasarja taas päätään. Siitä oli vuosi, kun olin edellisen kerran kos-

kenut kirjoihin, mutta muistikuvat tarinasta ja hahmoista olivat sen verran hyvät, että halusin lähteä kokeilemaan sarjan kanssa työskentelyä.

Olin pitkään epävarma siitä, minkä kirjoista valitsisin lopulta kuvitettavasti. Ensimmäinen kirja ei missään vaiheessa ollut se minkä halusin kuvittaa, mutta toisen ja kolmannen kanssa painin pitkään. Lopulta päädyin sarjan kolmanteen kirjaan (the Reckoning) (kuva 1.), joka herätti minussa eniten ajatuksia, ja laittoi pohtimaan hahmojen oikeita olemuksia sekä tapahtumien tärkeyttä ja merkitystä.

Kuvittaminen opinnäytetyön aiheena

Syy kuvittamisen valitsemiseksi opinnäytetyön aiheeksi on kiinnostukseni taidetta kohtaan. Olen harrastanut taidetta lähes kaksikymmentä vuotta, ja vaikka en päivittäin itse taidetta teekään, on se vahvasti osa jokapäiväistä elämääni Tumblrin ja deviantARTin kautta. Pidä kuvittamista mielenkiintoisena ja moniulotteisena prosessina, jolla tuodaan tekstin sisällä oleva viesti ilmi kuvallisesti. Opinnäytetyössä osoitan graafisen viestinnän osaamistani havainnollistamalla tekstin kuvitusteni kautta sekä hallitsemalla kuvankäsittelyohjelmien käytön. Kuvitustyötä tehdessäni haluan katsoa onko minusta kuvittamaan isoja kokonaisuuksia, sillä aikaisemmat kuvituskokemukseni ovat olleet yksittäisten töiden kuvittamisia.

Miksi ei asiakastyötä?

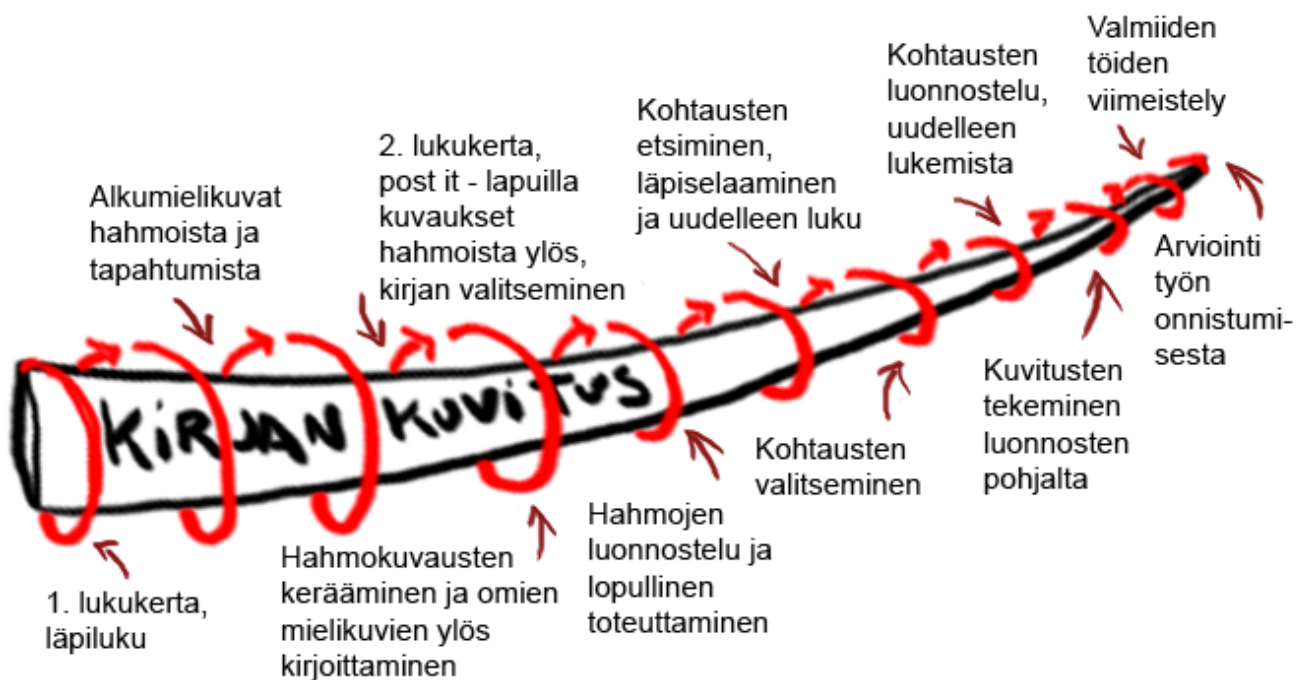
Päädyin tekemään kuvituksen ilman asiakasta. Syy asiakkaan pois jättämiseen on se, että opinnäytetyössäni pyrin kehittämään omia taitojani kuvittajana, vahvistamaan omaa tyyliäni ja tutustumaan paremmin kuvituksen tekoon. Omavalintaisen kirjan kanssa koin pääseväni rohkeammin kokeilemaan siipiäni kuvituksen maailmassa, varsinkin kun minulla ei entuudestaan ole kokemusta isojen kokonaisuuksien kuvittamisesta.

1.2 SUUNNITTELUN SPIRAALIMALLI

Työskentelyni kuvaamisessa sovellan John Zeiselin suunnittelun spiraalimallia. Malli kuvaa suunnitteluprosessin putkena, jonka läpi ideat kulkevat. Alussa on alkumielikuva, mutta ideat muuttuvat prosessin edetessä, sillä niitä vertaillaan ja testataan koko prosessin

ajan. Suunnitteluputken läpi kuljettuaan alkumielikuvasta on kehittynyt lopullinen idea. (Anttila 1993, 98)

Omassa työssäni käytän Suunnittelun spiraalimallia siten, että alussa minulla on mieli-kuva kirjan hahmoista ja tapahtumista, mutta tässä vaiheessa ne ovat vielä hyvin luonnos-maisia, enkä tiedä miltä ne lopulta tulevat näyttämään. Suunnittelun edetessä luen kirjaa uudelleen ja nostan tekstistä esiin mielestäni tärkeitä asioita samalla, kun jätän vähemmän tärkeitä asiat sivummalle. Teen hahmoista luonnoksia kunnes olen suunnitelmieni tyytyväinen, ja siirryn luonnostelemaan kuvitettavia kohtia. Kuvitusluonnosten valmistuttua piirrän kuvituksista viimeistellyt versiot, jotka siirrän skannerin avulla tietokoneelle. Tietokoneella Photoshop-kuvankäsittelyohjelman avulla työstän ääriiviapiirrokset lopulliseen muotoonsa ja väritän työn. Lopussa vielä arvoin työni onnistumisen, ja näin olen kulkenut Suunnittelun spiraalimallin putken loppuun. (KUVIO 1.)



KUVIO 1. Suunnittelun spiraalimalli, Anttila P. 1993. Soveltanut Rintala, H.

1.3 MITÄ ON KUVITTAMINEN?

Kuvittaminen on tekstiä, sisältöä tai muuta kontekstia kuvallisesti tukeva, valaiseva tai tulkitseva teos. Kuvituksen päätehtävä on herättää mielenkiintoa ja luoda oikeanlainen tunnelma kuvitettua aihetta kohtaan. Kuvitus elävöittää, havainnollistaa, koristaa, syventää tai selkeyttää kertomusta tai informaatiota. (Graafinen. Kuvitus.)

Kuvittaminen on taiteenlaji, jonka tarkoitus on tehdä jokin asia miellyttävämmäksi tai helpommaksi ymmärtää. Muinaisia luolamaalauksiakin voidaan sanoa kuvittamiseksi: ne kertoivat varhaisen ihmisen havainnoista häntä ympäröivästä maailmasta. (Heller 2008, 7)

Kun taide on itseilmaisua, toimii kuvittaminen aina jonkin muun apuna tai rinnalla. Kuvituksen kumppani voi olla proosa, lyriikka tai vaikka musiikki. Kuvituskuva toimii tällöin jonkin asian tukena, sitä korostavana, havainnollistavana tai ohjaavana elementtinä. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 14)

1.4 MITÄ ON LASTEN JA NUORTEN FANTASIAKIRJALLISUUS?

Fantasian juuret lastenkirjallisuudessa ovat kansan- ja taidesaduissa, ja yhäkin lastenfantasia on joissain tapauksissa sadun rinnakkainen muoto. (Ihonen 2004, 76) Laaja määritelmä fantasialle on, että kerronnassa on mukana jotakin yliluonnollista, arkiteollisuuden näkökulmasta mahdotonta. Fantastisuus voi myös olla perusta toisenlaiselle maailmalle, jolloin sen päätehtävänä on lumota lukija erikoisuudellaan, minkä jälkeen tulevat muut tavat ilmaista. (Ihonen 2004, 78)

Lasten- ja nuortenfantasian perinteessä avoin fantasiamaailma on äärimmäisen tavallinen. Tämä fantasian muoto on tapa yhdistää realistinen ja fantastinen kuvaus samaan kertomukseen. (Ihonen 2004, 83)

2 THE DARKEST POWERS - TEKIJÄ JA TARINA

KELLEY ARMSTRONG

Kelley Armstrong on vuonna 1968 syntynyt kanadalainen kirjailija, joka on erikoistunut fantasiakirjallisuuteen. Hän on julkaissut yhteensä 22 kirjaa, joista ensimmäinen, *Bitten*, ilmestyi vuonna 2001. Armstrongin suosii kirjoissaan fantasiantyyilajia, joka sisältää ylluonnollisia piirteitä, mutta jossa tapahtumat sijoittuvat nykyajan Pohjois-Amerikan elämään. Hänen kirjansa sisältävät usein myös vahvoja romanttisia elementtejä, ja niissä on monenlaisia ylluonnollisia hahmoja kuten noitia ja ihmissusia. Armstrongin kirjat ovat tyylijaltaan pitkälti aikuisille suunnattuja mysteeritarinoita, joissa päähenkilöt tutkivat uusia tilanteita tai ratkovat kysymyksiä. (Kelley Armstrong.)

DARKEST POWERS

Trilogian maailma

Darkest Powers -trilogia on Kelley Armstrongin ensimmäinen nuorille aikuisille suunnattu kirjasarja. Sarja on tyylijaltaan yhtenäinen paranormaalikertomus, joka sijoittuu nykyajan Pohjois-Amerikkaan ja pitää sisällään runsaasti ylluonnollisia elementtejä kuten ylluonnollisia hahmoja ja taikuutta. Sarja kertoo The Edison Group -nimisestä ylluonnollisten tiedemiesten ryhmästä, ja

heidän tutkimuksensa kohteista, jotka lähtevät pakomatkalle samalla selvittäen omaa alkuperänsä ja kykyjensä. Trilogia on kerrottu 15 vuotiaan Chloe Saundersin näkökulmasta. (Kelley Armstrong.)

Trilogian juoni

Chloe Saunders on normaali viisitoistavuotias tyttö kunnes hän alkaa nähdä kuolleita. Hänet toimitetaan Lyle Houseen, häiriintyneiden nuorten ryhmäkotiin, jossa Chloelle diagnosoidaan skitsofrenia. Lyle Housessa Chloe tutustuu sarjan muihin hahmoihin: ystävälliseen Liziin, joka kohtaa karmean lopunsa heti sarjan alussa, snobimaiseen Toriin, mukavaan ja komeaa Simonin ja hiljaiseen ja vetäytyvän Derekiin, Simonin adoptioveljeen. Ensimmäisen ja toisen kirjana aikana mukana on myös Rae-niminen tyttö, mutta hänet jätetään vähemmälle huomiolle toisen kirjan puolen välin jälkeen.

Nopeasti ensimmäisen kirjan aikana Chloe saa huomata, ettei sairastakaan skitsofreniaa, vaan hänellä on ylluonnollisia kykyjä, jotka tekevät hänestä nekromantikon. Samalla hän saa tietää myös muiden Lyle Housen nuorten omaavan ylluonnollisia kykyjä: Tori on noita, Simon on velho, Derek on ihmissusi ja Liz on poltergeist. Nuoret päättävät lähteä pakomatkalle Lyle Housesta, mutta matka ei pääty suunnitellusti, ja Chloe yhdessä Raen kanssa jää kiinni. He päätyvät The Edison Groupin laboratorioon, jossa Chloe tapaa demi-demonin, ja hänelle selviää nuorten oikea alkuperä geenimanipulaatiokokeina, ja hän pyrkii pakenemaan, mutta Rae ei ole innostunut

lähtemään mukaan. Lopulta Chloe yhdessä laboratorioon tuodun Torin kanssa pääsee pakoon The Edison Groupin jäseniä poltergeistina maailmaan palanneen Lizin avustuksella, ja löydettyään vapaana olevat pojat, nelikko lähtee matkalle kohti New Yorkia ja poikien perheystävää.

Matkalla New Yorkiin nuoret joutuvat eroon toisistaan, Derekin ja Chloen jäädessä linja-autosta pojan kehon halutessa muuttua ihmissudeksi. He jatkavat kaksistaan matkaa kohti New Yorkia kohdaten matkalla kaksi aikuista ihmissutta, joidenka pyrkimyksenä on saada luovutettua Derek ihmissusilaumalle heidän sijastaan. Nuoret pääsevät pakoon ja saapuvat vihdoinkin New Yorkiin, jossa odottaa vain seuraava taistelu ja paikalta pakeneminen, nyt yhdessä poikien perheystävän Andrewin kanssa. Viisikon matka jatkuu kohti vanhaa kartanoa, jota on ennen käytetty yli-luonnollisten ryhmän tukikohtana.

Nuoret vaikuttavat olevan hetkellisesti turvassa. Andrew kutsuu vanhan ryhmänsä jäseniä opettamaan nuorille voimien hallitsemista, mikä johtaa Chloen surulliseen opituntiin hautausmaalla, jonka seurauksena hän vahingossa palauttaa sielun jokaiseen hautausmaan ruumiiseen, ja samalla paljastaa oikeat voimansa aikuisille. Tämä saa nuoret yrittämään yhä enemmän saada yhteyttä poikien isään, jota he ovat koko trilogian aikana pyrkineet tavoittamaan. Nuoret saavat selville aikuisten perimmäisen tarkoituksen olleen luovuttaa Derek ihmissusilaumalle, ja Andrewin olleen koko ajan yhteydessä poikien isään kertomatta tälle nuorten olinpaikasta tai nuorille tämän olinpaikasta. Nämä tiedot saavat heidät taas suunnittelemaan pakoja, jotka ei pääty hyvin, ja Chloe yhdessä Simonin ja Torin kanssa kuljetetaan takaisin The Edison Groupin laboratorioon Derekin edelleen piilotellessa talossa.

The Edison Groupin laboratoriossa Chloe tekee sopimuksen vapauttaa aikaisemmin tapaamansa demi-demonin, mikäli tämä auttaa nuoria, ja Chloen tättä Laurenia, pakenemaan laboratoriosta. Ryhmä lähtee matkaan demi-demonin avustuksella, mutta tämä ei pysty auttamaan pakomatkaa loppuun saakka korkeamman tason demonin tullessa hakemaan hänet omaan maailmaansa. Nelikko on siis omillaan lopun ajan, ja tilanteen näyttäessä pahalta paikalle saapuu Derek susimuodossaan yhdessä Lizin kanssa auttamaan. Ryhmä suuntaa ulos laboratoriosta, ja kohtaa The Edison Groupin jäseniä, mikä synnyttää lopputaistelun, johon myös poikien isä Kit osallistuu. He selviävät taistelusta ja pakenevat laboratoriosta. Lyhyen keskustelun päätteeksi ryhmä päättää pysyä tästä lähtien yhdessä.

3 HAHMOT

3.1 NEKROMANTIKKO

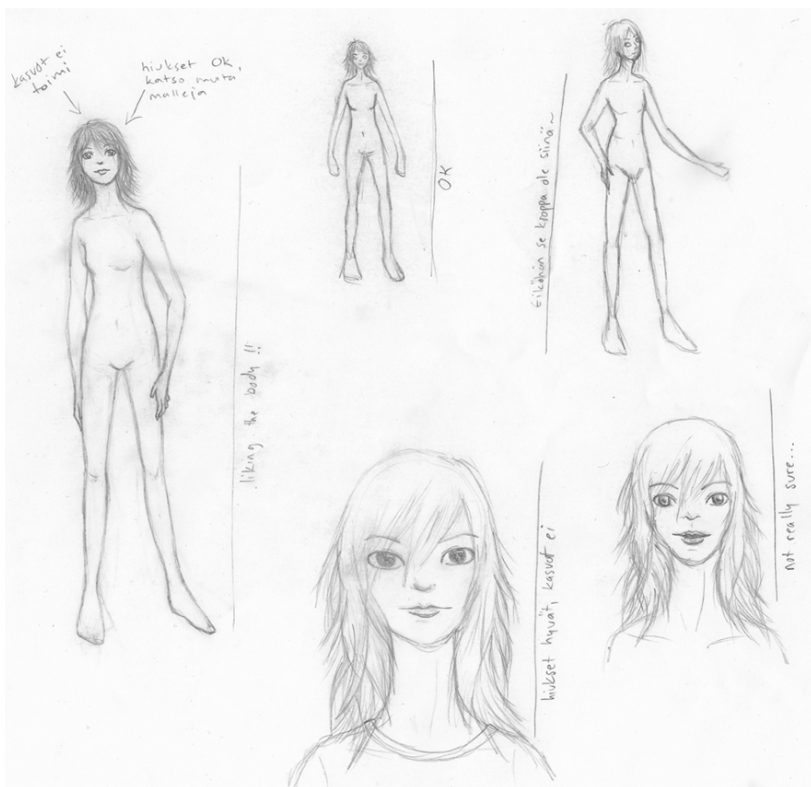
Sana nekromantia tulee kreikankielen sanoista nekros, joka tarkoittaa 'vainajaa' ja manteia, joka merkitsee 'ennustamista'. Nekromantia on ennustamista kuolleiden henkiä esiin manaamalla (Honkala 2000, 173). Se juontaa juurensa Persiaan, Kreikkaan ja Roomaan (Urban Dictionary). Vanhin maininta nekromantiasta löytyy kertomuksessa Odysseuksen matkasta Hadeksen luo (Odysseus XI), minkä aikana hän käyttää Kirkeltä oppimiaan loitsuja kutsuakseen ja puhuakseen henkien kanssa (New Advent. Necromancy). Keskiajalla nekromantiaa harjoittivat laajalti maagikot, velhot ja noidat. Katolinen kirkko kuitenkin tuomitsi nekromantian "pahojen voimien agentuuriksi", ja Elizabethiaanisessa Englannissa se kiellettiin noituutena vuonna 1604. Nekromantian voi kuvailla kuolleiden henkien etsimiseksi. Henkiä etsitään koska ruumiittomana ne eivät enää ole sidottuja maallisuuteen, joten niiden uskotaan pääsevän käsiksi tietoon menneestä ja tulevas- ta, mikä ei eläville ole mahdollista (Urban Dictionary). Nekromantia mainitaan myös Vanhassa Testamentissa yhdessä kohdassa. Tuossa kohdassa kuvataan kuningas Saulin puhuvan ilmeisesti kuolleen profeetta Samuelin haamulle. Kertomus on löydettävissä 1. Samuelinkirjan 28. luvusta, jakeista 3 - 25 (Arvioikaa. Vainaja- ja Tietäjähenget).

Nykyisin nekromantiaa esiintyy muun muassa fantasiakirjallisuudessa, jossa esimerkiksi Taru Sormusten Herrasta -kirjasarjan

Velho Sauronin yhtenä kutsumanimenä on nekromantikko (Tolkien Getawat. Sauron), ja roolipeleissä kuten Magic the Gathering ja Guildwars. Vaikka nekromantiaa ilmenee populaarikulttuurissa, ei se ole saavuttanut yhtä näkyvää roolia kuin esimerkiksi ihmissudet tai vampyyrit. Nekromantia on pitkälti roolipelikulttuurissa elämä termi, eikä valtavirta vaikuta ainakaan tällä hetkellä mitenkään erityisen kiinnostuneelta siitä.

Chloe Saunders

Chloe Saunders on 15-vuotias nekromantikko. Hän on kirjan päähenkilö ja toimii kirjan kertojajäsenenä. Chloe elää sarjan alussa täysin normaalia elämää kunnes kummituksen nähtyään joutuu sairaalan kautta nuorille suunnattuun ryhmäkoti Lyle Houseen. Täällä tyttö tutustuu sarjan muihin hahmoihin ja saa tietää olevansa nekromantikko. Luonteeltaan Chloe on aluksi ujo, hermostuksissaan hän änkyttää. Hän kantaa helposti kaunaa, mutta antaa anteeksi nopeasti. Hän pyrkii uskomaan ihmisistä hyvää, joskin saattaa aluksi olla varuillaan uusien henkilöiden seurassa. Hän on epävarma ulkonäöstään, koska näyttää hyvin nuorelta. Chloe on kiinnostunut elokuvista ja kuvailee itseään "filmi nörtiksi".



KUVA 2. Ensimmäiset luonnokset Chloe Saunders – hahmosta kommentteineen.



KUVA 3. Lopulliset luonnokset Chloe Saunders – hahmosta.

Chloen hahmon luominen

Chloe kuvataan kirjassa lapsekkaan näköiseksi, kurvittomaksi ja lyhyeksi tytöksi. Hänellä on olkapään mittaiset revityt punertavan vaaleat hiukset, jotka toisen kirjan aikana värjätään mustiksi. Silmien väriksi kerrotaan sininen.

Pohtiessani mielikuvaa Chloesta ajattelin tytölle hieman pyöreät kasvot ja isot silmät, joissa on vahva katse. Chloen kehon näin hintelänä ja suhteellisen pienenä. Yleisilmeeltään ajattelin tytön olevan nätti, muttei mikään kaunotar.

Näitä mielikuvia ja kirjoista löytyneitä kuvauksia hyväksikäyttäen lähdin rakentamaan Chloelle vartaloa (kuva 2.). Luonnostelin paperille laiha, pienirintaisen ja kurvittoman tytön. Olin hyvin nopeasti tyytyväinen tytölle luomaani vartaloon. Kasvojen kanssa työskentelin kauan. Hiukset sain nopeasti näyttämään hyvältä, mutta kasvot vain eivät tuntuneet luonnistuvan. Niistä puuttui se jokin, mutta en vain saanut haluamaani tuotua esille ennen kuin lähdin työstämään hahmoa toiseen kertaan.

Toisella kierroksella lähdin lisäämään hahmoon luonnetta (kuva 3.). Keräsin kirjassa esiintyneitä luonteenpiirteitä ylös, ja pyrin tuomaan niitä ilmi hahmosuunnitelmissani. Ensimmäisen kierroksen luonnoksia tarkastellessa huomasin piirtäneeni Chloelle liian pitkän kaulan. Lyhensin sitä ja nyt hahmo sai huomattavasti enemmän ilmettä itseensä. Kasvotkin syntyivät kuin itsestään.

Olen tyytyväinen Chloen hahmoon. Koen sen vastaavan kirjassa esiintyneitä kuvauksia ja ennen kaikkea omaa mielikuvaani hahmosta. Ulkonäkö on nuorekas, mutta samalla hieman lapsenomainen. Luonnetta olen saanut tuotua esille juuri oikean verran. Chloe on ujo ja hiljainen, mutta hyväsydäminen ja päättäväinen, eikä kukaan varmasti tule kävelemään hänen ylitsensä.

Kerron hahmoluonnostelusta lisää luvussa 4.

3.2 IHMISSUSI

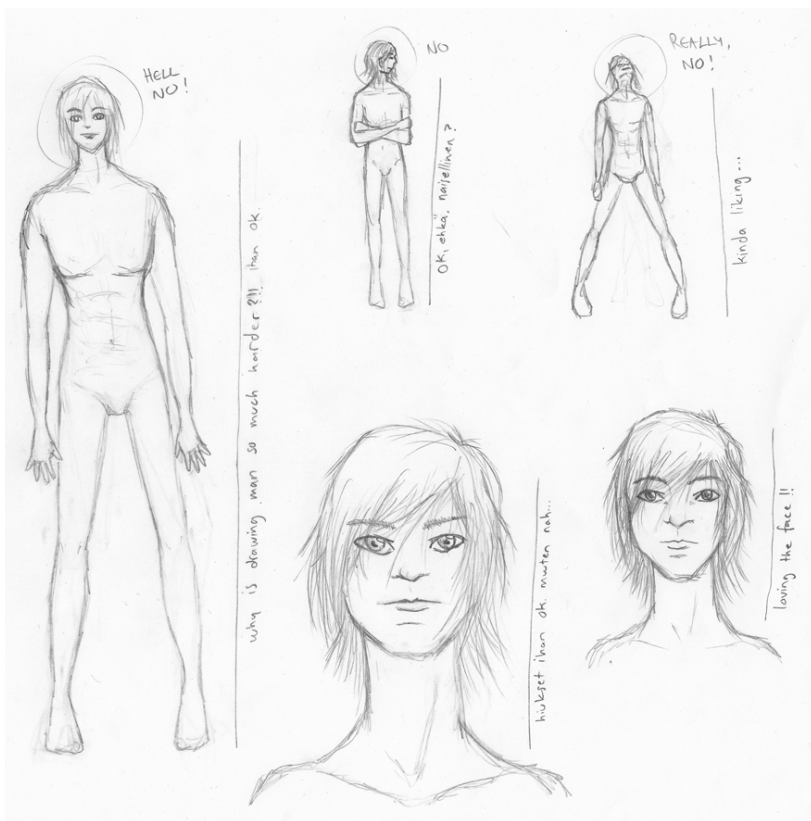
Ihmissusi on myyteissä ja kansansaduissa esiintyvä peto: ihminen, jonka uskotaan pysyvän muuttumaan sudeksi tai susimaiseksi olennoiksi. Ihmissusi (werewolf) on sekoitus sanoista susi ja muinaisen englannin sanasta *wir*, joka tarkoittaa 'aikuista miestä'. Vanhimmat tarinat sijoittuvat antiikin Kreikkaan, ja myytiin kuninkaasta, jonka Zeus kirosi muuttumaan ihmissudeksi (Tvtrophesh. Our Werewolves are Different). 1400–1600-lukujen Euroopassa uskottiin vahvasti ihmissusien olemassaoloon. Tarinat ihmissusista yleistivät erityisesti myöhäiskeskiajalla (Historia. Ihmissudet piinasivat Eurooppaa). Tuohon aikaan uskottiin, että muuttumisen ihmissudeksi aiheutti taikaesine, jonka ihminen sai haltuunsa tehdessään paholaisen kanssa sopimuksen. Usein ajateltiin, että ihminen muuttui lähes täydellisesti sudeksi, vaikkakin sutta suuremmaksi, vahvemmaksi ja villimmäksi. Inhimillinen äly ja oveluus sillä säilyivät (Historia. Taikavoidetta ja susivöitä). Vuosisatojen aikana kertyneistä tarinoista on koottavissa piirteitä ihmissuden muotokuvasta. Ollessaan ihmishahmossa sillä on usein tuuheat kulmakarvat, punaiset hampaat, pitkä keskisormi, pitkät mantelinmuotoiset verenvuonaiset kynnet sekä poikkeuksellisen takana ja alhaalla olevat korvat. Iho on kuvattu karheaksi ja naarmujen täyttämäksi ihmissuden eläinhahmon seikkailujen seurauksena. Fyysisten piirteiden lisäksi ihmissusilla uskottiin olevan tiettyjä psykologisia ominaisuuksia. Näitä olivat muun muassa seuran kaihtaminen ja yöajan suosiminen (Muodonmuutokset 1992, 72–73).

Populaarikulttuurissa ihmissudet ovat vasta vähän aikaa sitten saaneet kunnolla suosiota. Siinä, missä esimerkiksi vampyyrit ovat kau-

niita ja eroottisesti kaulaan purevia olentoja, ei ihmissusien tavassa purra saaliinsa paloiksi ja syödä palat ole mitenkään viehättävä. Lisäksi ihmissusi jo konseptina on hankala toteuttaa jopa nykypäivän tietotekniikalla, joten niiden suosion kasvu on ollut hidasta ja käytännössä lähtenyt nousukiitoon vasta 2000-luvulla (Tvtrophesh. Our Werewolves are Different). Vuonna 2006 ilmestyneen *Twilight*-kirjasarjan toisessa osassa *New Moon*, esitellään yksi sarjan päähenkilöistä ihmissutena. Tämän jälkeen ihmissusien suosio on kasvanut, ja vuonna 2011 se lähestulkoon räjähti käsiin MTV:n alkaessa esittää sarjaansa *Teen Wolf*, joka pohjautuu samannimiseen vuonna 1985 ilmestyneeseen elokuvaan.

Derek Souza

Derek on 16-vuotias ihmissusi, joka kasvoi The Edison Groupin laboratorioissa noin viisivuotiaaksi, jolloin Simonin isä Kit adoptoi hänet pojakseen. Derek on luonteeltaan hiljainen, vetäytyvä ja suorasanaisten, mikä tekee pojasta ajoittain työkeän. Hän on äärimmäisen fiksu ja rationaalinen, eikä hyväksy olevansa väärässä kuin äärimmäisissä tapauksissa. Ajoittain Derekillä on hankaluuksia hallita vihaansa, ja ihmissusiominaisuuden antamien voimiensa takia monet pitävät häntä väkivaltaisena. Pohjimmiltaan Derek on kuitenkin lempeä ja äärimmäisen suojelevainen perhettään ja Chloeta kohtaan.



KUVA 4. Ensimmäiset luonnokset Derek Souza – hahmosta kommentteineen.



KUVA 5. Lopulliset luonnokset Derek Souza – hahmosta.

Derekin hahmon luominen

Kirjassa Derek kuvataan pitkäksi, lihaksikkaaksi ja leveähartiaiseksi pojaksi, jolla on kuitenkin kasvoissaan paha akne, joka helpottaa sarjan edetessä. Derekillä on tummat silmille roikkuvat hiukset ja vihreät silmät.

Mielessäni näen Derekin kohtalaisen massiiviseksi hahmoksi, jolla on kulmikkaat kasvot ja vakava yleisilme. Vaikka kirjassa kerrotaan pojan aknesta useaan otteeseen, omassa mielessäni se on jäänyt vahvasti taka-alalle, enkä ole kokenut sitä erityisen merkittäväksi piirteeksi pojan ulkonäköä. Varsinkin kun se kolmannessa kirjassa, jonka kuvitin, on parantunut huomattavasti. Tästä syystä hahmoa luodessani jätin pojalta aknen pois.

Derekin vartalon kanssa työskenteleminen ei ollut kaikista helpointa. Koen naisten piirtämisen helpommaksi kuin miesten, sillä olen tehnyt niitä enemmän ja näin ollen harjaantunut niiden piirtämiseen. Derekin lihaksikas vartalo vaati piirtämistä ja uudelleen yrittämistä useampaan otteeseen, kunnes lopulta sain sen näyttämään hyvältä (kuva 4.). Pienten kuvien tekeminen vartalosta oli paljon helpompaa sen jälkeen, kun olin ensin saanut isomman kuvan tehtyä. Derekin kasvotkin syntyivät nopeasti, ja olin heti toiseen luonnokseeni tyytyväinen.

Toiselle luonnostelukierrokselle lähtemiseni Derekin kanssa oli helppoa (kuva 5.). Olin ensimmäisellä kierroksella saanut luotua pojalle hyvän vartalon ja toimivat kasvot, joskin totesin pojan kaulan olevan liian pitkä. Nyt ei tarvinnut kuin lisätä hahmoon enemmän luonnetta, ja sainkin mielestäni hyvin kuvattua pojan hiljaisuutta ja vetäytyvyyttä. Samalla pääsin myös ensimmäistä kertaa piirtämään Derekiä susimuodossa, ja ensimmäiseksi piirtämäkseni sudeksi koen onnistuneeni siinä hyvin. Susi ei ole täysin anatomisesti korrekti, ja siitä on nähtävissä, että tarvitsen vielä harjoitusta. Sudeksi se on kuitenkin tunnistettavissa.

Derekin lopullinen hahmo vastaa hyvin mielikuvaani pojasta. Vaikka pojan löysät vaatteet peittävät lihaksikkaan kehon, on hahmosta silti tämä ominaisuus huomattavissa. Derekin kanssa oli mukava työskennellä kun pääsin ylitse miehen kehon piirtämisen tuottamasta ongelmasta.

Kerron hahmoluonnostelusta lisää luvussa 4.

3.3 VELHO

Velhon kerrotaan olevan viisautta etsivä henkilö, joka hallitsee universumin kanssa harmoniassa olemisesta saamiaan voimia (Matthews 2003, 9). Sana velho (wizard) tulee Saxon kielen sanasta wic, joka tarkoittaa 'viisasta' (Matthews 2003, 13). Historiassa on aina ollut hyviä ja pahoja velhoja, joilla on ollut omat tunnusomaiset piirteensä, kuten pahoilla mustat kaavut ja hyvillä mitä tahansa syvänsinisestä purppuraan ja jopa valkoiseen (Wizardio. Wizards). Perinteisesti velhojen rooli on yleensä kuvattu profeettana, visioonäärinä ja luonnon elementtien hallitsijana (PCB Wizards)

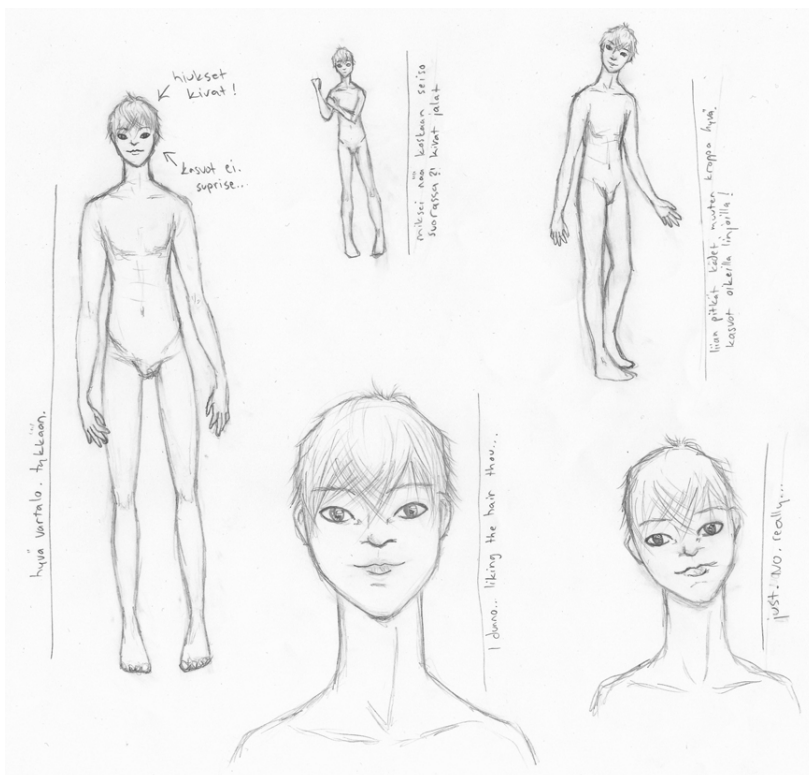
Ensimmäisiä velhoja kutsuttiin shamaaneiksi. Heitä löytyi ympäri maailmaa jopa ennen kirjoitettua historiaa. Shamaanien tehtäviä olivat muun muassa maailmojen välillä kulkeminen, salaisuuksien paljastaminen, sairaiden parantaminen ja tulevaisuuden ennustaminen. (Matthews 2003, 13) Myös joidenkin Raamatussa esiintyneiden henkilöiden, kuten Mooseksen veli Aaron ja kuningas Solomon, uskotaan olleen velhoja (Wizardrealm. Biblical Wizards), ja joidenkin mielestä jopa kolme itämaantietäjää omisti maagisia kykyjä (Matthews 2003, 15). Suomalaisessa kansanperinteessä velhoa on yleensä pidetty pahansuopana tietäjänä (Honkala 2000, 229), ja esimerkiksi Kalevalassa sanalla on halventava merkitys (Sacred Texts. Kolmasviidettä runo).

Populaarikulttuurissa velhot ovat kautta historian olleet suosittu aihe. Varmasti maailman tunnetuin velho Merlin mainitaan ensimmäisen kerran noin vuonna 1136 ilmestyneessä Historia Regum Britanniae (The

History of the Kings of Britain) – kirjassa (Amazon. The History of the Kings of Britain (Penguin Classics)), joka on osa Kuninkas Arthurin tarustoa. Kaikki tuntevat myös J.R. Tolkienin kirjoittamassa Taru Sormusten Herrasta – kirjasarjassa esiintyvän velho Gandalfin, ja J.K. Rowlingin kehittämän Harry Potterin, joka nosti velhouden täysin uudelle tasolle. Velhojen asema nykypäivän populaarikulttuurissa on siis hyvin vakaa, eikä sitä todennäköisesti tulla pitkään aikaan horjuttamaan.

Simon Bae

Simon Bae on 15-vuotias velho. Hän on Kit Baen poika ja Derekin adoptioveli. Syntyperältään Simon on puoliksi korealainen, puoliksi ruotsalainen. Luonteeltaan poika on ymmärtäväinen, kohtelias ja kaikkien kaveri. Hän ystävystyy nopeasti Chloen kanssa, ja pian pojan tunteet tyttöä kohtaan lämpenevät uudelle tasolle, minkä seurauksena Simon pyytää Chloeta kanssaan ulos saaden selville, että tytön tunteet eivät vastaa hänen omiaan. Simon on taiteilija, joka rakastaa piirtämistä ja harjoittaa sitä tarinan aikana useampaan otteeseen. Hänen voimansa ovat muihin nuoriin nähden normaalilla tasolla, mikä ajoittain harmittaa poikaa suuresti. Simon sairastaa diabetesta.



KUVA 6. Ensimmäiset luonnokset Simon Bae – hahmosta kommentteineen.



KUVA 7. Lopulliset luonnokset Simon Bae – hahmosta.

Simonin hahmon luominen

Simon kuvataan kirjassa puoli jalkaa Chloeta pidempänä, hoikkana ja urheilullisena poikana. Hänellä on korkeat poskipäät, tumman vaaleat hiukset ja mantelinmuotoiset ruskeat silmät.

Omia ajatuksiani Simonin ulkonäöstä ovat esimerkiksi se, että vaikka hänet kirjassa kuvataan aasialaisen näköiseksi, on hänessä pohjoismaisia piirteitä ruotsalaisen äitinsä ansiosta. En siis halunnut tehdä Simonista liian aasialaisen näköistä. Olen kuvitellut pojalle positiiviset, hymyilevät kasvot, joissa on hieman kulmikkuutta. Kehon olemuksen olen ajatellut rennoksi ja joustavaksi.

Simon vartalo syntyi helposti (kuva 6.). Sitä oli mukava piirtää ja sain sen nopeasti näyttämään siltä kuin sen halusin. Ehkä työskentelyä helpotti se, ettei minun tarvinnut Simonin kanssa yrittää saada aikaan leveäharteista ja lihaksikasta vartaloa, vaan saatoinkin tehdä kehosta kapeamman ja sulavalinjaisemman. Kasvot sen sijaan eivät ottaneet luonnistukseen. Hiukset sain nopeasti kuntoon, ja toimiva päänmuotokin löytyi helposti, mutta kasvot eivät näyttäneet Simonilta.

Toisella luonnoskierroksella aloitin työstämisen Simonin kasvoista, sillä nissä oli eniten tekemistä (kuva 7.). Nopeasti sain kasvot näyttämään siltä kuin niiden halusin näyttävän, ja pääsin lisäämään Simonin hahmoon luonnetta. Paljon ei luonteen lisäämisen kanssa tarvinnut työskennellä, sillä Simon kuvasti jo tässä vaiheessa hyvin keskeisimpiä luonteenpiirteitään: rentoutta ja ymmärtäväisyyttä. Simonin hahmoa katsellessa tulee tunne, että hän on helposti lähestyttävä ja kaikkien kaveri. Juuri sellainen kuin Simon on.

Koen Simonin hahmon lopullisen ulkonäön yhdeksi parhaiten onnistuneista. Se kuvastaa hyvin hahmon persoonallisuutta, ja ennen kaikkea näyttää siltä millaisena hahmon näen. Simonin kanssa työskentely oli helppoa ja mukavaa.

Kerron hahmoluonnostelusta lisää luvussa 4.

3.4 NOITA

Sana noita (witch) tulee vanhan englannin sanoista wicce, joka tarkoittaa 'naispuolista maagikkoa' ja wicca, jonka merkityksiä ovat 'velho ja mies joka harjoittaa noituutta tai taikuutta' (Online Etymology Dictionary). Noita on henkilö, jonka uskotaan yliluonnollisten voimien avulla vaikuttavan ihmisten elämään positiivisesti tai negatiivisesti (Honkala 2000, 175). Noituutta on esiintynyt jo kauan ennen kuin kristinusko määritteli sen noituudeksi. Keskiajalla Euroopassa kirkon sisällä levisi pelko sen auktoriteetin murenemisesta, ja kirkko alkoi karsia pois kansanuskomuksia ja perinteistä tietämistä kansan keskuudessa. (Noituus. Noituuden historia.) Tämä aiheutti 300 vuotta (1450–1750) kestäneen noitavainon, joka levisi kulovalkean tavoin yli koko Länsi- ja Keski-Euroopan, Baltian maiden ja Pohjoismaiden. Tuona aikana tuomittiin kuolemaan kymmeniätuhansia ihmisiä, joita syytettiin yhteydestä paholaiseen. (Noituus, taikuus ja noitavainot Suomessa. Noitavainot: Euroopan historian pimeäpuoli.)

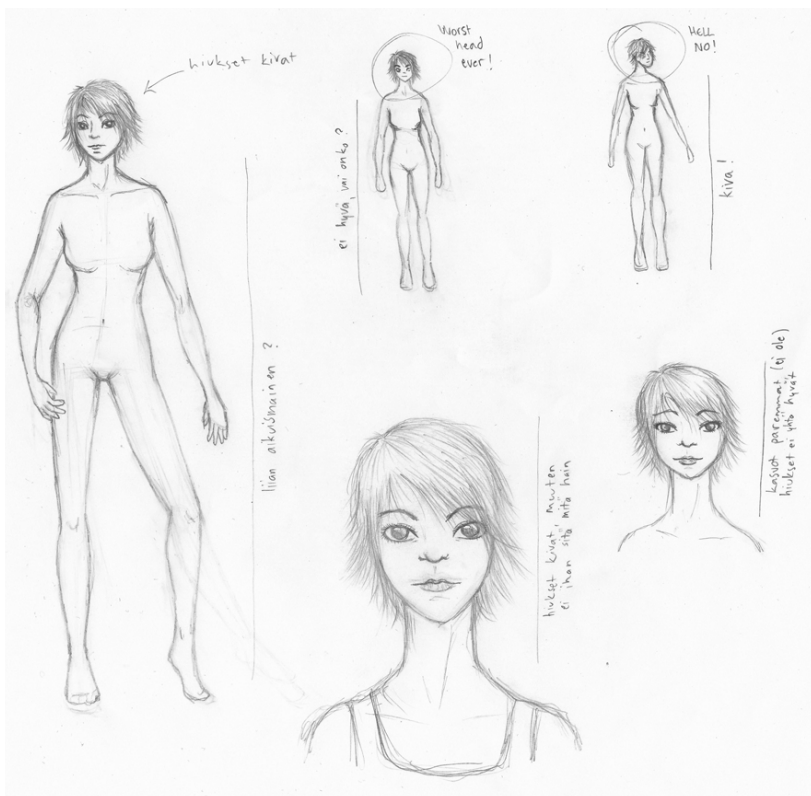
Suomalaisessa kansanperinteessä noita tarkoitti tietäjää, jolla oli auttajan ja parantajan rooli. 1600-luvulla Suomeen saapui länsieurooppalainen ajatus, joka tuomitsi noidat paholaisen kanssa liittoutuneiksi vangitsijoiksi. (Honkala 2000, 175) Tämä käsitys johti noitavainoihin, joidenka aikana Suomessa oli yhteensä parituhatta syytettyä. Suurin osa noitaoikeudenkäynneistä käytiin läntisessä Suomessa. (Yle. Noituus oli ennen arkipäivää - taikausko elää edelleen.)

Populaarikulttuurissa noidat ja noituus on ollut erittäin suosittu aihe läpi historian. Nykypäivän kuva noidista on kuitenkin pitkälti karikatyyrinen erityisesti lapsille suunnatuissa saduissa. Stereotyyppisesti noidat kuvataan ilkeiksi vanhoiksi naisiksi ryppyisineen ihoineen, pitkineen syläisineen nenineen ja

noidanhattuineen, jotka keittävät taikajuomia suurissa noidankattiloissaan ja lentävät ilmojen halki luudanvarsilla. (Witchcraft and Witches. Witchcraft in Popular Culture.) Uusimissa teoksissa tätä vanhahtavaa käsitystä on pyritty muokkaamaan. Monet tuntevat vuonna 1989 ilmestyneen Studio Chiblin elokuvan Kikin lähettipalvelun tai vuonna 1996 alkaneen televisiosarja Teini Noita Sabrina, joka perustuu samannimiseen vuosina 1962–1983 ilmestyneeseen sarjakuvaan. Vielä uudempana tuotantona voi mainita esimerkiksi vuosina 2001–2012 ilmestyneen Italian Disneyn W.i.t.c.h. – sarjakuvan, jota julkaisiin Suomessakin vuoden 2011 loppuun.

Victoria (Tori) Enright

Victoria (Tori) Enright on 15-vuotias noita. Hän on luonteeltaan töykeä ja snobimainen, joka on valmis tekemään vaarallisiakin asioita saavuttaakseen haluamansa. Tori on aluksi hyvin ihastunut Simoniin, mutta huomaa pian, ettei poika olekaan niin ihana kuin tyttö on hänet ajatellut. Myöhemmin selviää että Tori ja Simon ovat sisarpuolia. Tori on erittäin vahva noita, eikä hänen tarvitse edes käyttää sanoja loitsimiseen, mikä on normaalien noitien voimien perusvaatimus. Tarinan edetessä Tori osoittautuu tietokonenörtiksi, mikä auttaa nuoria selvittämään meneillä olevan tilanteen oikean laidan, ja minkä seurauksena he löytävät poikien isän yhteystiedot.



KUVA 8. Ensimmäiset luonnokset Victoria (Tori) Enright – hahmosta kommentteineen.



KUVA 9. Lopulliset luonnokset Victoria (Tori) Enright – hahmosta.

Torin hahmon luominen

Tori kuvataan kirjassa pitkäksi ja hoikaksi ty-
töksi, jolla on tummat lyhyet hiukset ja tum-
mat silmät. Kuvaus Torista jää käytännössä
tähän. Hänen ulkonäöstään kerrotaan todella
vähän, mutta hänet kuvaillaan suosituksi ty-
töksi, joten Torin voi päätellä olevan kaunis ja
omistavan hyvännäköisen kehon.

Itse ajattelen Torin laihaaksi, kohtalaisen
kurvikkaaksi ja kauniiksi nuoreksi naiseksi,
jolla on ruskeat silmät ja kevyesti sydämen
muotoiset kasvot sekä piikikäs leuka. Torin
vartalo oli helppo piirtää sillä pystyin teke-
mään siitä naisellisen kurveineen pävineen
(kuva 8.). Vartalon valmistuttua aloin kui-
tenkin miettiä olinko tehnyt Torista liiankin
aikuismaisen näköisen, mutta lopulta totesin,
että näen hänet tällaisena, joten ei hän lii-
an aikuismainen voi olla. Torin kasvot eivät
liioin syntyneet ensimmäisellä yrittämällä.
Päänmuoto sen sijaan oli vaivaton kehitellä ja
hiuksetkin melkein tekivät itse itsensä.

Toisella luonnoskierroksella työstin To-
rin kasvoja uuteen uskoon saaden ne lopulta
näyttämään oikeilta, ja lyhensin taas vaih-
teeksi kaulaa (kuva 9.). Luonnetta tyttöön
pyrin lisäämään erilaisilla kasvon ilmeillä ja
asennoilla, ja koen saaneeni niitä tuotua ilmi
hyvin. Erityisesti olen luonnoksissani pyrki-
nyt tuomaan esille hahmon koppavuutta ja
hienoista ylimielisyyttä.

Torin hahmon luominen vaati työtä. Se ei
suostunut synnyttämään itse itseään, vaan sen
kanssa piti viettää kohtalaisesti aikaa. Lopul-
ta sain työstä irti sen mitä halusin, ja pape-
rille ilmestyi hahmo, johon olin tyytyväinen.
Koen onnistuneeni saamaan Torin hahmosta
kirjassa esitetyn tytön näköisen.

Kerron hahmoluonnostelusta lisää luvussa 4.

3.5 POLTERGEIST

Sana poltergeist tulee saksankielestä sanoista poltern, joka tarkoittaa 'melua, kolista' ja geist, joka merkitsee 'henkeä' (Kummittelu 1989, 55). Suomenkielessä poltergeististä käytetään myös nimitystä räyhänhenki, jolla on tarkoitettu poltergeist-ilmiön aiheuttajana kansanuskossa pidettyä kiusanhenkeä (Honkala 2000, 188) Poltergeist-ilmiöt ovat monenkirjava ilmiö. Kaksi yleisintä luokkaa ovat lyöntiäänät: muun muassa koputukset, naputukset ja kolinat sekä päämäärähakuiset liikkeet: kuten huojunta, siirtyminen ja liikehdintä. Ilmiöt ovat tavallisesti päiväsaikaan koettuja tapahtumia ja niiden toiminta keskittyy normaalisti tiettyyn henkilöön. Useimmat poltergeismina kuvatut ilmiöt voidaan luokitella hallusinaatioiksi, petoksiksi tai psyykkisten syiden tiliin. (Kummittelu 1989, 55)

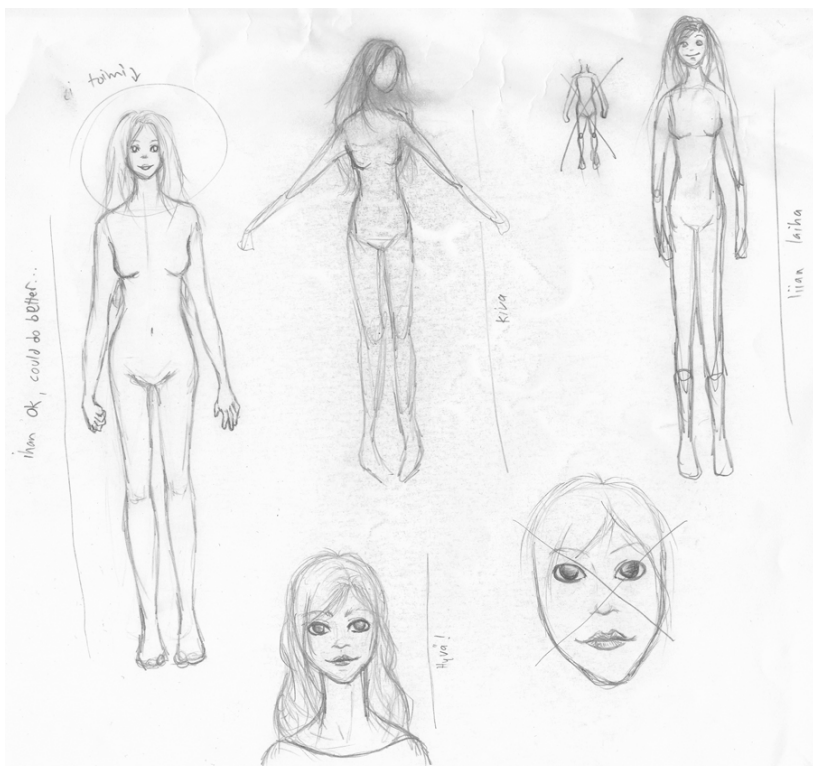
Merkityksellisin asia poltergeist-ilmiössä on se, että niitä on esiintynyt läpi historian monissa eri kulttuureissa ja yleensä niissä on ollut samanlaisia ominaisuuksia. Esimerkiksi Jacob Grimm, yksi Grimmin veljeksistä, kirjoittaessaan *Deutsche Mythologie* (Teutonic Mythology) – kirjaansa (julkaistu 1835), kuvailee useita tapauksia poltergeimista mukaan lukien yhden Bingen-am-Rheinistä, missä kiviä heiteltiin, ihmisiä vedettiin sängyistä ja rapinaa ja kovia ääniä kuultiin. Kirjoittaessaan *Itinerarium Cambricæ* kiertäessään Walesissa pappi ja kronikoitsija Giraldus Cambrensis kuvaili välikohtauksen talossa Pembroke-shiressä missä 'saastaiset henget' heittivät likaa ja muita esineitä, vaatteita revittiin ja 'henget' jopa puhuivat julkisesti

salaisuuksia ihmisten läsnä ollessa. (Weird People. History of Poltergeist Activity.)

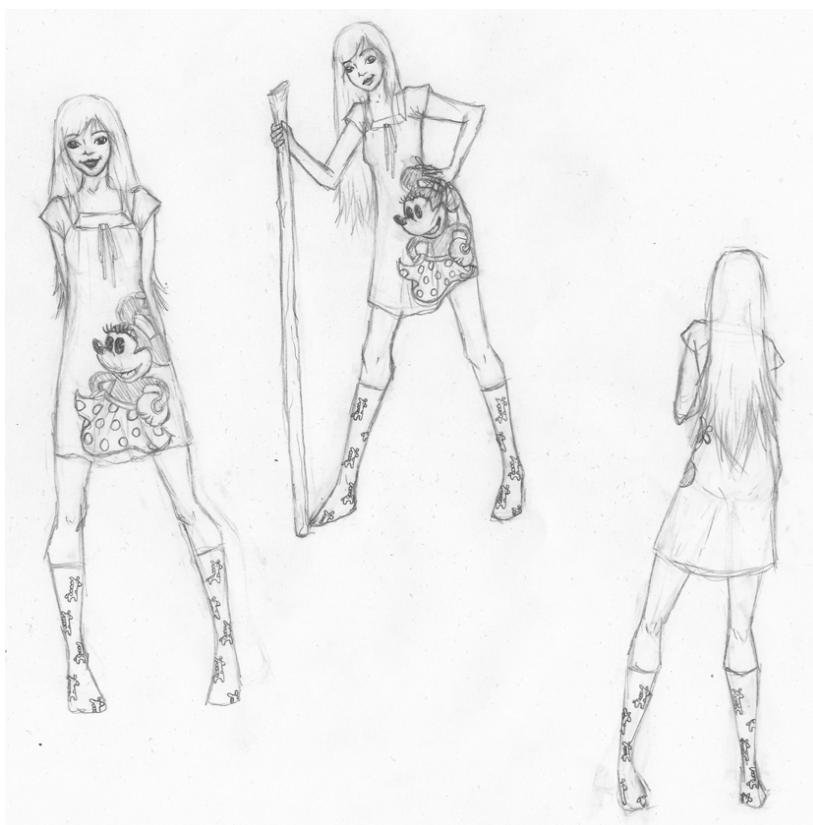
Populaarikulttuurissa poltergeistit eivät tunnu hirveästi esiintyvän. Vuonna 1982 julkaistiin kauhuelokuva *Poltergeist*, joka voitti BAFTA Film Awardin parhaista Erikoisefekteistä vuonna 1983 (IMDb. *Poltergeist* (1982)). Tämän jälkeen poltergeistit termin virallisessa merkityksessä ovat käytännössä pysyneet piilossa kunnes vuonna 2007 ilmestyi elokuva *Paranormal Activity*, joka on sittemmin poikunut peräti neljä jatko-osaa. Nämä elokuvat eivät suoraan käsittele poltergeistejä, mutta niissä päähenkilöitä piinaa demoninen ääniä pitävä ja tavaroita liikuttava henki, jonka voi tulkita poltergeistiksi. Ajoittain poltergeistejä on myös esiintynyt koomisina hahmoina keventämässä tunnelmaa, kuten esimerkiksi *Scary Movie 2* -elokuvassa.

Elizabeth (Liz) Delany

Elizabeth (Liz) Delany on 15-vuotias puolidemoni, joka ei kykene hallitsemaan voimiansa ja tulee The Edison Groupin tappamaksi. Liz ilmestyy kuitenkin Chloelle kummituksena, joka pystyy kontrolloimaan voimiansa tehden näin tytöstä poltergeistin.



KUVA 10. Ensimmäiset luonnokset Elizabeth (Liz) Delany – hahmosta kommentteineen. Liz oli hahmoista ainoa, jonka ensimmäisiin luonnoksiin en ollut ollenkaan tyytyväinen.



KUVA 11. Lopulliset luonnokset Elizabeth (Liz) Delany – hahmosta.

Lizin hahmon luominen

Liz kuvaus kirjassa on todella suppea. Hänellä kerrotaan olevan pitkät vaaleat hiukset, ja siihenpä kuvaus hänen ulkonäöstään jää. Vaatteista sen sijaan puhutaan hyvin tarkasti: Lizin kerrotaan pukeutuneen Minni Hiiri - yöpaitaan ja harmaisiin sukkiin joissa on violetteja ja oransseja kirahveja.

Lizin ulkonäkö on siis täysin lukijan mielikuvituksen varassa. Itse näen tytön normaali-pituuisena ja aika hoikkana, jolla on naisellinen, muttei liian kurvikas vartalo. Hänen hiuksensa ulottuvat puoleen selkään ja hänellä on siniset silmät.

Näistä mielikuvista lähdin rakentamaan Lizille vartaloa. Työ osoittautui haastavaksi ja ensimmäisellä luonnoskierroksella en saanut oikeastaan aikaan luonnosta johon olisi ollut täydellisesti tyytyväinen (kuva 10.). Sain luotua alustavan rungon Lizin vartalolle, mutta tiesin, että sitä olisi vielä muokattava. Hyvännäköiset kasvot sen sijaan sain työlle luotua, mutta ne muuttivat muotoaan paljon luonnostelun jatkuessa.

Toisella luonnoskierroksella lähdin Lizin kanssa puhtaalta pöydältä, ja suunnittelin tytön hahmon kokonaan uusiksi (kuva 11.). Tällä kertaa onnistuin ensimmäisellä yrittämällä. Tein Lizin näyttämään enemmän tyttömaisemmältä ja iloisemmalla. Tyttöön oli helppo saada tuotua oikeanlaista luonnetta, ja kaiken kaikkiaan Liz oli lopulta hahmoista se, jonka kanssa oli vaivattominta työskennellä.

Luomistani hahmoista olen tyytyväisin Liziin. Sain tytön ulkonäön näyttämään täydellisesti siltä, miltä hänet ajattelin näyttävän. Tytön luonne tulee hyvin esiin, ja ainut asia mikä tämän hahmon kanssa harmittaa on se, ettei hän esiinny kuin yhdessä kuvituksista. Olisin mielelläni piirtänyt hänet useampaan otteeseen.

Kerron hahmoluonnostelusta lisää luvussa 4.

4 KUVITUSPROSESSI

4.1 KIRJOJEN LUKEMINEN

Marraskuun 2012 lopussa tartuin pitkästä aikaa sarjan ensimmäiseen kirjaan ja aloin lukea. Kirjasin post it -lapuille merkintöjä hahmojen kuvauksista ja muista tarinallisesti merkittävistä asioista. Samalla pidin lukupäiväkirjaa, johon kirjasin ylös tiivistelmät lukemastani sekä omia mielipiteitä ja kommentteja tapahtumista ja hahmoista.

Ei mennyt pitkääkään ensimmäisen kirjan kanssa kun tiesin, että tämä on se sarja, josta haluan tehdä kuvituksen. Nautin lukemastani vähintään yhtä paljon, ehkä jopa enemmän kuin ensimmäisellä kerralla. Nyt tiesin, mitä tuleman pitää. Pystyin keskittymään uusien ja tekstiin piilotettujen asioiden etsimiseen ja havainnointiin.

Toisen kirjan kanssa jatkoin samalla tavalla, mutta tällä kertaa luin koko kirjan ensin läpi ja kirjoitin vasta jälkikäteen lukupäiväkirjaa lukien samalla kirjaa uudelleen. Tämä ei välttämättä ollut kaikista järkevin tapa pitää lukupäiväkirjaa, mutta huomasin sen helpottavan syventymistä kirjan sisältöön. Päädyin tekemään samoin myös kolmannen kirjan kanssa. Luin, keräsin post it -lapuille havain- toja hahmoista ja pidin lukupäiväkirjaa samalla, kun luin kirjan uudelleen.

4.2 HAHMOLUONNOSTELUA OSA 1

Valittuani kuvitettavan teoksen oli aika kerätä hahmokuvaukset ylös. Lukemisen ohella

olin koko matkan ajan liittänyt kirjan väliin post it -lappuja, joihin olin kerännyt kirjas- sa ilmenneet kuvaukset hahmoista. Ensimmäinen kirjoista pitää luonnollisesti sisällään eniten kuvauksia, mutta tarinan edetessä osa hahmoista muuttuu ulkoisesti samalla, kun osa hahmoista jää taka-alalle toisten noustes- sa heidän tilalleen. Jokaisessa kirjassa löytyy päähenkilön kertomat peruskuvaukset hah- moista, ja niitä syvennetään pikku hiljaa. Viimeisessä kirjassa muun muassa saadaan tietää tarkemmin, kuinka vanhoja osa hahmoista on.

Hahmokuvauksia kerätessäni huomasin, ettei hahmojen vaatteista puhuta juuri mitään. Heillä on vaatteet päällään, mutta niitä kuvataan ylimalkaisesti ja käytännössä ne jäävät maininnan tasolle esimerkiksi: hänellä oli päällä ylisuuri huppari. Tämä ei ole paha asia, sillä se antaa lukijalle vapauden kuvitel- la hahmojen päälle minkä näköisiä vaatteita tahansa. Kuvittajan näkökulmasta tämä on vapauttavaa, joskin ajoittain kaipaa edes jon- kinlaisia kuvauksia hahmojen ulkoisesta ole- muksesta.

Tarkemmin pohtiessani koko kolmen kir- jan sarjasta löytyy vain yksi hahmo, jonka vaatteet kuvataan kunnolla. Tämä johtunee siitä, että hahmo kuolee vaatteet päällään ja palaa myöhemmin poltergeistina kuvioihin samaisissa vaatteissa.

Sarjasta löytyy ainoastaan kolme kohtaa, joissa vaatteita kuvataan edes vähän tarkem- min. Ensimmäisessä kirjassa kerrotaan yhden hahmoista pukeutuvan Guessin farkkuihin ja Gapin paitaan. Toisessa kirjassa päähenkilölle hankitaan kaksi identtistä harmaata poikien

hupparia, jotka on tehty halvasta polyesterikankaasta. Kolmannessa kirjassa nuoret saavat pitkästä aikaa uusia vaatteita ja ensimmäistä kertaa matkansa aikana yöpuvut. Päähenkilön yöpuku kuvataan lastenosastolta hankituksi vaaleanpunaiseksi flanellipyjamaksi, joka on kuvioitu sateenkaarilla ja yksisarvisilla. Ehkä on vain hyvä, etteivät vaatekuvaukset ole kovinkaan suuressa merkityksessä.

Kirjasin kuvaukset ylös siten, että varasin jokaiselle hahmoista oman paperin, jonka vasempaan reunaan kirjasin ylös kirjoista löytyneet kuvaukset, ja tämän jälkeen lähdin pohtimaan ja kirjaamaan omia mielikuvia ni kirjojen kuvausten alapuolelle. Jokaisesta hahmosta löytyy kuvaukset, mutta oli selvästi huomattavissa, että osa hahmoista oli tärkeämpiä kuin muut.

Kirja on kirjoitettu 15-vuotiaan tytön näkökulmasta, joka toimii hahmojen kuvaajana. Hän ei kuvaa itseään erityisen tarkasti missään vaiheessa. Esimerkiksi tytön silmien väri käy ilmi vasta kun toinen hahmo sen kertoo. Sarjan pojat saavat sen sijaan suhteellisen tarkat kuvaukset silmien muodoista ruumiinrakenteisiin, kun taas muista tytöistä vastaavia yksityiskohtia ei kerrota. Päähenkilö näyttääkin olevan paljon kiinnostuneempi sarjan pojista kuin tytöistä, mikä on ehkä ihan odotettavissa teini-ikäiseltä.

Omia mielikuvia hahmoista minulla on jo ko paljon tai vähän. Osa hahmoista on tullut erityisen rakkaiksi, ja pystyn hyvinkin tarkasti kuvittelemaan heidän ulkonäkönsä. Osa hahmoista on sen sijaan jäänyt etäisemmiksi, ja mielikuvat heistä ovat huomattavasti hatarampia. Tämä ei tarkoita sitä, ettenkö pystyisi kuvittelemaan heidän ulkonäköään. Kyseessä on pikemminkin se, että heidän kanssaan painiminen tuottaa enemmän työtä. Joudun miettimään tarkemmin, miten heidät näen, minkälaisia piirteitä heistä lähdän korostamaan ja tuomaan esiin, ja ovatko nämä piirteet oikeasti merkityksellisiä hahmoille.

Kerättyäni kuvaukset ja kirjattuani ylös omat mielikuvani oli aika alkaa suunnitella itse hahmoja. Piirsin hahmoista kokokuvat ja luonnostelin useamman version jokaisen kehosta. Kasvokuvia tein kahdet kappaleet jo-

kaisesta, kokeilin myös erilaisia hiusmalleja.

Hyvin nopeasti selkeni, ettei luonnostelu ole minun juttuni. En osaa sanoa, miksi en siitä pidä, mutta koen sen äärimmäisen turhauttavaksi. Haluaisin lähteä työstämään hahmoja tarkemmin saman tien, mutta koska minun täytyy luonnostella ja kehittää heitä, en voi. Tunne siitä, ettei voi pipertää pieniä yksityiskohtia loputtomiin, on ärsyttävä. En pidä siitä, että joudun jättämään työni ”keskenäiseksi.” Haluan tehdä kaiken loppuun asti. Haluan viimeistellä kaiken mitä teen. Aikaa äärimmäiseen tarkkuuteen ei jokaisessa kohdassa kuitenkaan ole. Minun pitäisi opetella pois tästä täydellisyyden tavoittelusta, ja hyväksyä se, etten kykene aina täydellisyyteen. Ehkä vielä jokin päivä pystyn siihen.

Hahmot on kuitenkin luonnosteltu ja suunniteltu siihen vaiheeseen, että voin käyttää niitä kuvituksissani. Osa hahmoista tarvitsee vielä hiomista enimmäkseen kasvojen suhteen, mutta jokaisella, yhtä lukuun ottamatta, on vartalo, johon olen tyytyväinen ja hiukset, jotka vastaavat mielikuvaani.

4.3 HAHMOLUONNOSTELUA OSA 2

Ensimmäisen luonnostelukierroksen jälkeen aloitin toisen kierroksen hahmojen parissa. Jokainen hahmo on saanut perustuksen allensa eli tässä tapauksessa kehon. Toisella luonnoskierroksella lähdin hakemaan hahmoille luonnetta. Aloitin työstämisen samalla tapaa kuin ensimmäisellä luonnoskierroksella: keräsin paperin vasempaan reunaan kirjojen pohjalta saamiani kuvauksia hahmojen luonteista. Niiden pohjalta lähdin kehittämään hahmoja eteenpäin, ja tuomaan niihin enemmän ilmettä.

Hahmoista neljä oli ensimmäisen kierroksen jälkeen hyvin pitkälti sen näköisiä millaiseksi olin heidät ajatellut. Jatkotyöskentely heidän kanssaan ei tuottanut suurempia vaikeuksia. Hahmot tarvitsivat vain enemmän luonnetta, tosin kolme neljästä (Chloe, Simon & Tori)

vaati itselleen myös uudet kasvot. Huomasin, että on yllättävän hankalaa saada kasvot näyttämään hieman koppavilta ja määrätietoisilta. Pehmeät ja lempeät kasvonpiirteet tuntuvat tulevan paljon luontevammin. Totesin naisen piirtämisen helpommaksi kuin miehen. Onko kyseessä sitten itselle tutumpi vartalotyyppi vai mikä, mutta miesten saaminen miesten näköiseksi ei olekaan niin yksinkertaista kuin sen ajattelisi olevan. Onneksi on olemassa kuvia ihmisten anatomiasta ja erilaisista asennoista, joita voi käyttää ohjeistuksena ja ajoittain mallina omassa työskentelyssä.

Yhden hahmon (Liz) kanssa lähdin liikkeelle täysin alusta. En ollut tyytyväinen siihen, mitä olin saanut aikaiseksi, joten luonnekuvaukset kerättyäni lähdin työstämään hahmoa niiden pohjalta, ja yhdistin niihin aiemmin jo keräämäni ulkonäkökuvaukset. Lopputulos oli hyvin erinäköinen verrattuna alkuperäisiin luonnoksiin. Vaihdoin hahmon ruumiinrakenteen lähes täysin, kehitin kasvonpiirteet uusiksi vastaamaan paremmin hahmon luonnetta, muutin hiustyylin suuremmaksi ja yksinkertaisemmaksi sekä lähdin kehittelemään hahmon vaatteita kuvastamaan hahmoa itseään enemmän. Lopputulokseen olin enemmän kuin tyytyväinen. Ulkonäkö kuvastaa hyvin hahmon luonnetta. Se on kepeä, iloinen ja tyttömäinen, mutta siinä on kuitenkin piilotettua särmää aivan kuten hahmossa itsessäänkin.

Vaikka loput neljä hahmoa olivatkin suhteessa helpompia työstää kuin tämä viimeinen, vaati kaksi (Chloe & Derek) niistä enemmän pohdintaa kuin muut. Ruumiinrakenteen luominen ei tuottanut sen suurempia ongelmia, mutta hahmojen luonteet oli rakennettu huomattavasti moniulotteisemmiksi kuin muiden hahmojen vastaavat. Ajoittain näiden kahden luonteenpiirteet ovat jopa ristiriidassa toistensa kanssa. Hahmoista toinen on hyväsydäminen, hieman naiivi ja muista hyvää uskova, mutta samalla kuitenkin teräväkielinen, vahvat mielipiteet omaava jääräpää. Toinen taas on ylisuojeleva, muut itsensä edelle pistävä ja äärimmäisen fiksu, mutta samalla vetäytyvä ja harvoin luottava, joka ei pidä ihmisistä juuri ollenkaan. On hanka-

laa saada kaikki piirteet esille hahmoissa, kun ne tuntuvat jo itsessään sotivan keskenään. Kun kyseessä on kaksi kirjan päähenkilöä, on ymmärrettävää, että kirjailija on halunnut perehtyä hahmoihin syvällisemmin ja kattavammin. Loput kirjan hahmoista ovat enemmän tai vähemmän tukihahmoja.

Ei siis auttanut muu kuin pyrkiä saamaan hahmoluonnoksiin osia näistä luonteenpiirteistä ja jättää luonteen muut puolet vähemmälle huomiolle, ja mahdollisesti nostaa niitä esiin varsinaisissa kuvituksissa.

Nyt on hahmot luonnosteltu lopulliseen muotoonsa. Parin kanssa joudun vielä työskentelemään, jotta saan heistä erilaisia puolia paremmin esille, mutta tämä työstö tapahtuu itse kuvituksien kautta. En enää luonnostele hahmoja itse hahmoina, vaan seuraavaksi suuntaan kuvitusten pariin.

4.4 KUVITUSTEN LUONNOSTELEMINEN

Hahmojen valmistuttua siirryin itse kuvitukseen. Merkitsin post it -lapuilla kuvitettavat kohdat kirjaan. Lappuihin olin merkinnyt kohtausten keskeiset hahmot sekä vaatteet, jotka kuvittelin heidän ylleen kyseiseen tilanteeseen. Tämän jälkeen keräsin jokaisesta kohtauksesta tärkeimmät informaatiot paperille ja lähdin hahmottelemaan luonnosta kohtauksesta tietojen viereen. Pikkukuvien valmistuttua aloin tehdä kuvasta suurempaa versiota, johon hahmottelin ajatukseni kuvituksesta tarkemmin. Kuvat jäivät vielä selvästi luonnostasolle.

Valitsin kirjasta neljä kohtaa kuvitettavaksi. Kohdista kolme on juonen kehityksen kannalta merkityksellisiä. Neljäs valittu kohta ei ensisilmäyksellä ole juonellisesti erityisen tärkeä, mutta se tuo esiin uuden puolen sarjan päähenkilön kyvyistä. Samalla sen merkitys hahmon henkisen kehityksen kannalta on tärkeä. Kuvitukset olen nimennyt seuraavasti: Hautausmaa, Muutos, Kummitus ja Piilossa.

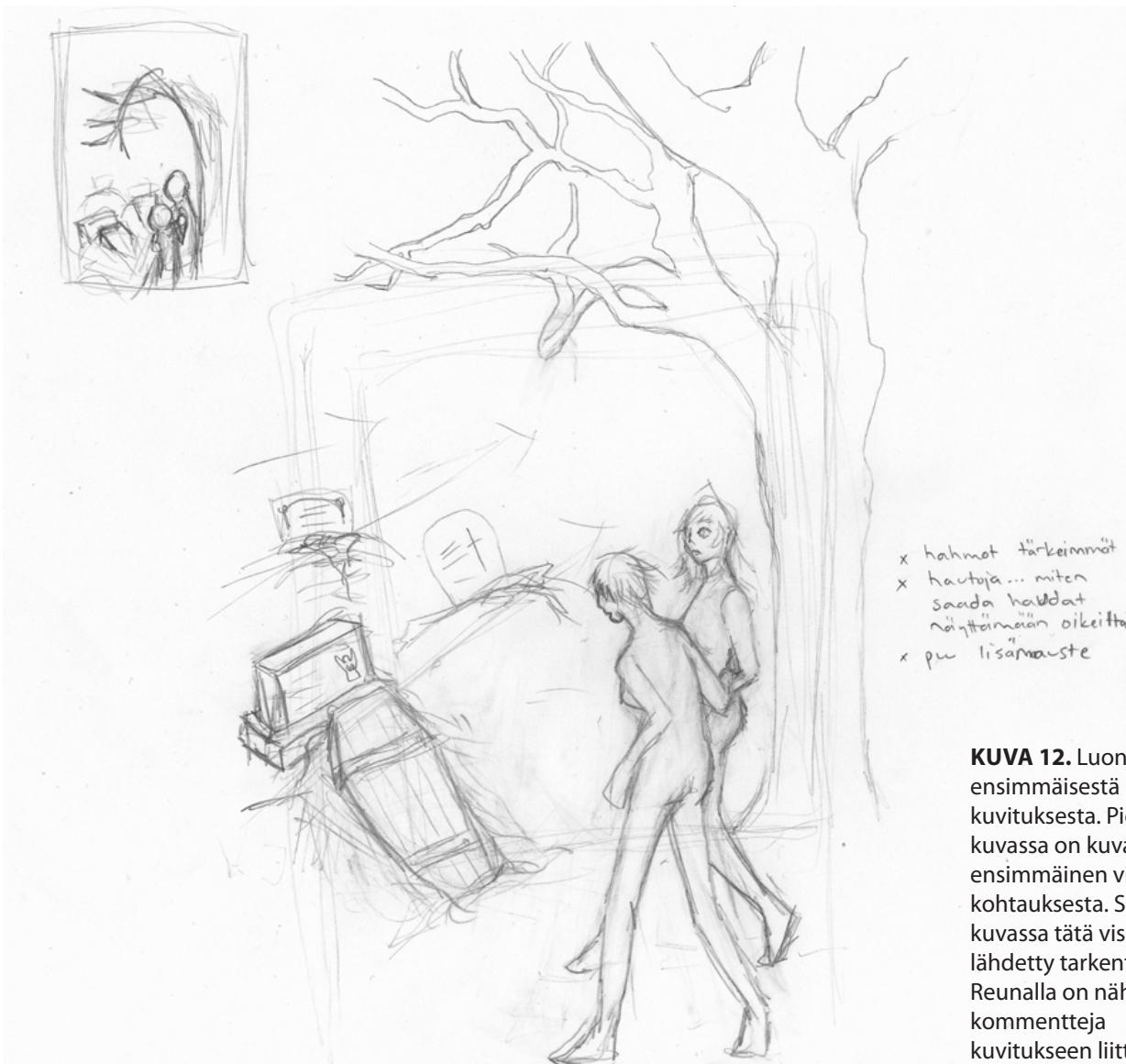
Hautausmaa: luonnostelu

Ensimmäinen kuvituksista sijoittui kohtalaisen varhaiseen vaiheeseen kirjassa, sivulle 92. Lukija oli Chloen ja Torin mukana Chloen ”oppitunnilla” hautausmaalla, jossa tytölle opetettiin perustietoja hänen omien voimiensa käytöstä. Asiat sujuivat suurimman osan tuntia hyvin kunnes Chloe vahingossa käytti voimiaan liiaksi, ja sai maan tärisemään sekä haudat auki nemaan arkkujen noustessa kohti pintaa.

Kuvituksen tarkoituksena oli tuoda esille tyttöjen kauhu hautojen auetessa, mutta samalla se kertoi Chloen päättäväisyydestä pysyä paikalla korjaamassa aiheuttamansa tilanne, vaikka sisimmissään tyttö oli hämentynyt ja peloissaan teostaan. Pysin myös

kuvaamaan toista puolta Torista. Koko trilogian aikana tyttö oli halunnut antaa itsestään kylmän ja kovan kuvan, mutta sisimmässään hän ei ole niin vahva ja peloton kuin haluaisi muiden uskovan. Kuvituksessa halusin osoittaa, että Torilla on heikkoutensa, ja että myös hän pelkää.

Ensimmäisen kuvituksen luonnostelu lähti käyntiin nopeasti (kuva 12.). Minulla oli vahva visio siitä, miltä haluan kohtauksen näyttävän, ja luonnoksen pikkukuva syntyikin käden kääntäessä. Ison kuvan kanssa ilmeni kuitenkin ongelmia muun muassa siinä, miten saan ruumisarkun näyttämään siltä, että se nousee pintaa kohden. Suurimmaksi pulmaksi osoittautuivat kuitenkin hahmojen asennot.



KUVA 12. Luonnos ensimmäisestä kuvituksesta. Pienessä kuvassa on kuvattu ensimmäinen visio kohtauksesta. Suuressa kuvassa tätä visiota on lähdetty tarkentamaan. Reunalla on nähtävissä kommentteja kuvitukseen liittyen.



KUVA 13. Mallikuva Chloen asennolle ensimmäisessä kuvituksessa löytyi Marvelin Avengers the Children's Crusade -sarjakuvasta.

Olen elämäni aikana piirtänyt ihmisiä todella paljon. Osaan ihmisten perusanatomi- an ja – asennot suhteellisen hyvin. Tästäkin huolimatta, ja ehkä ajoittain juuri tämän takia, käytän mieluummin ihmisiä piirtäessäni referenssikuvia, jotta saan asennot näyttämään luonnollisilta. Niin halusin tehdä myös tässä kuvassa. Valitettavasti se ei vain osoittautunutkaan kovin yksinkertaiseksi asiaksi.

Näin sieluni silmin asennot, joissa haluan hahmot kuvata, mutta vastaavia asentoja ei vain tullut vastaan, vaikka kuinka kaivelin internetin syövereitä. Lopulta päädyin selailemaan supersankarisarjakuvia (Marvel: Avengers the Children's Crusade), jotka tarjoavat runsaasti erilaisia asentoja. Anatomioita tulee kuitenkin katsella kriittisesti, sillä moni kuvatuista asennoista ei ole fyysisesti mahdollisia. Tällä erää selailu osoittautui hyödylliseksi. Löysin toiselle hahmolle asennon, jota pystyin käyttämään pohjana, sitä kuitenkin muokaten enemmän hahmolle sopivaksi (kuva 13.).

Muutos: luonnostelu

Toinen kuvituskohta löytyi sivulta 148. Luki- kija oli Chloen ja Derekin kanssa metsässä. Derek oli muuntautumassa ihmissudeksi, ja kärsii suurista kivuista ruumiin kouristuksessa ja pyrkiessä muuttumaan. Derekillä oli koko trilogian ajan tapana pyytää Chloe mukaansa muutoksen iskiessä päälle. Tyttö toi turvallisuuden ja lohdun tunnetta pojan kituessa muutoksen voimasta. Chloen tehtävä oli sama tälläkin erää, etenkin kun vaikutti siltä, että Derek on vihdoinkin saamassa muutoksensa päätökseen ja saavuttamassa ihmissusimuotonsa.

Kuvituksessa pyrin tuomaan esiin Derekin kokeman kivun ja vääntyneen ruumiin, kun ihmissudeksi muuttuminen ottaa vallan pojan kehosta. Samalla halusin tuoda esiin Chloen huolehtivaa ja välittävää puolta, kun hän lohduttaa ja yrittää tehdä Derekin muodonmuutoksesta helpompaa.

Toisen kuvituksen kanssa minulla oli myös kohtalaisen selkeä käsitys siitä, miten haluan kohtauksen kuvata (kuva 14.). Pieni kuva sai- kin muotonsa taas nopeasti. Tämän jälkeen kohtasin saman ongelman kuin ensimmäisen kuvituksen kanssa: anatomian.



← parempi asento



x Susi liian iso?
x vai tyttö liian
pieni?
x näkökö kipu?
→ hankala saada
ilmi...
x paa ei hyvä!
x Chloelle tuihin
asento?

KUVA 14. Luonnos toisesta kuvituksesta. Pienessä kuvassa on kuvattu ensimmäinen visio kohtauksesta. Suuressa kuvassa visiota on lähdetty tarkentamaan. Luonnoksessa on myös hahmoteltu vaihtoehtoisia asentoja Chloelle. Reunalla on nähtävissä kommentteja kuvitukseen liittyen.

Etsin internetin syövereistä useamman hetken toimivia asentoja tuloksetta, kunnes löysin sivuston (Posemaniacs), joka osoittautui äärimmäisen käteväksi ja avuliaisiksi Chloen asennon suhteen (kuva 15.). Sivustolta löytyi apua myös tuleviin kuvituksiin.

Vaikka sivusto paljastui anatomian aarreaitaksi, ei se auttanut missään mielessä, kun etsin pohjamuotoa Derekin asennolle. Lopulta totesin, ettei anatomialla ole tässä tapauksessa oikeastaan mitään väliä. Derek on muuttumassa ihmissudeksi, joten hänen kehonsa on vääristynyt ja epämääräinen. Voin yhtä hyvin piirtää ihminen-susi-hybridin sellaiseksi kuin sen haluan - eihän ole olemassa anatomisesti korrektia tapaa kuvata tätä muutosta.



Kummitus: luonnostelu

Kolmas kuvitettu kohta löytyi sivulta 221. Tämä oli kohtauksista ainoa, jolla ei ollut juonen kehityksen kannalta suurtakaan merkitystä. Kohtauksen viehätys perustui hahmolliseen kehitykseen.

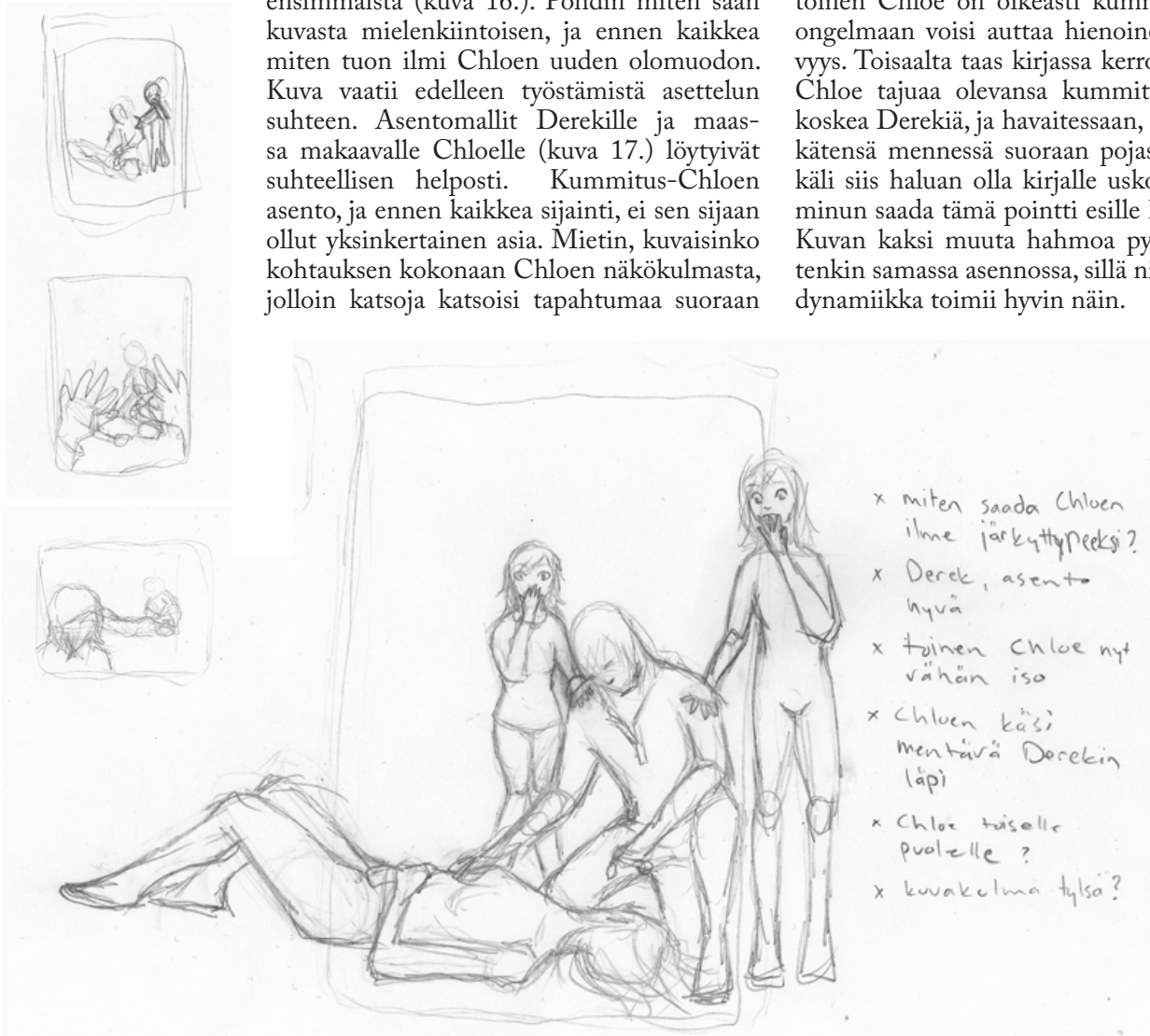
Lukija pääsi Chloen ja Derekin kanssa kellarin talossa, jossa he majoittuvat kirjan aikana. Chloe oli saanut yhteyden kuolleeseen Dr. Banksiin ja keskustellut tämän kanssa, kunnes talon ympärillä oleva magia alkaa vetää kummitusta (= ruumiittomana näyttäytyvä ihmisen kaltainen olento, jonka tavallisesti on ajateltu vainajan henkenä eli sieluna (Honkala 2000, 9)) pois. Dr. Banks antoi Chloelle ohjeita, miten tyttö saisi pidettyä hänet elävien maailmassa. Kummituksena pysymisen sijaan mies valtasi Chloen kehon, ja tyttö huomasi katselevansa kummituksena sivusta, miten Derek kumartui hänen kehonsa ylle. Kohtaus kuvasti hienosti sitä, miten Chloe tajusi, että vaikka hän pystyy voimiensa avulla hallitsemaan kuolleita, ei hän ole heiltä silti turvassa. Milloin tahansa tyttö voi kohdata kummituksen, joka päättää vallata hänen kehonsa omiin tarkoituksiinsa, eikä hän itse voi tehdä asialle mitään. Chloe oli voimaton ilman kehoaan, aivan kuten kummituksetkin olivat.

Kuvituksessa pyrin tuomaan esiin Chloen järkytyksen siitä, että hän tajusi olevansa kummitus, ja samalla täysin avuton, sekä sen kauhun tunteen jonka oman kehon edessään näkeminen varmasti tuottaisi. Samalla tahdoin tuoda näkyviin pehmeämmän ja huolettavamman puolen Derekistä, pojasta joka karttaa ihmisiä ja luottaa vain harvoihin.

KUVA 15. Toisen kuvituksen luonnostelussa käytetyt mallit. Alempaa kuvaa päädyttiin lopulta käyttämään pohjana toisen kuvituksen varsinaisessa piirtämisessä. Posemaniacs – sivuston mallikuvia.

Kolmatta kuvitusta jouduin työstämään alkuvaiheessa hieman pidempään kuin kahta ensimmäistä (kuva 16.). Pohdin miten saan kuvasta mielenkiintoisen, ja ennen kaikkea miten tuon ilmi Chloen uuden olomuodon. Kuva vaatii edelleen työstämistä asettelun suhteen. Asentomallit Derekille ja maassa makaavalle Chloelle (kuva 17.) löytyivät suhteellisen helposti. Kummitus-Chloen asento, ja ennen kaikkea sijainti, ei sen sijaan ollut yksinkertainen asia. Mietin, kuvaisinko kohtausten kokonaan Chloen näkökulmasta, jolloin katsoja katsoisi tapahtumaa suoraan

Chloen silmin. Toisaalta minun olisi pysyttävä tuomaan kuvassa ilmi se, että tämä toinen Chloe on oikeasti kummitus. Tähän ongelmaan voisi auttaa hienoinen läpinäkyvyys. Toisaalta taas kirjassa kerrotaan kuinka Chloe tajuaa olevansa kummitus yrittäessä koskea Derekiä, ja havaitessaan, miten hänen kätensä mennessä suoraan pojasta läpi. Mikäli siis haluan olla kirjalle uskollinen, tulee minun saada tämä pointti esille kuvituksessa. Kuvan kaksi muuta hahmoa pysyisivät kuitenkin samassa asennossa, sillä niiden välinen dynamiikka toimii hyvin näin.



KUVA 16. Luonnos kolmannesta kuvituksesta. Pienissä kuvissa on kuvattu ensimmäisiä visiota kohtauksesta. Suuressa kuvassa ajatuksia on lähdetty tarkentamaan. Luonnoksessa on myös pohdittu kahta eri kohtaa kummitus-Chloen hahmolle. Reunalla on nähtävissä kommentteja kuvitukseen liittyen.

KUVA 17. Kolmanen kuvituksen luonnostelussa ja varsinaisessa piirtämisessä käytetyt mallit. Posemaniacs – sivuston mallikuvia.



Piilossa: luonnostelu

Neljäs ja viimeinen kuvitettava kohtaus löytyi kirjasta sivulta 366. Trilogia lähestyi loppuaan ja tässä kohtauksessa lukija pääsi Chloen, susi-Derekin, Simonin, Torin ja Lizin mukaan pakomatkalle laboratoriosta, minne osa heistä oli kaapattu ja osa oli tullut kaapattuja pelastamaan. Tapahtumapaikkana oli varasto-huone, mihin nuoret olivat piiloutuneet takaa-ajajiltaan odottamaan parempaa hetkeä pakomatkan jatkamiselle. He olivat etsineet laatikoiden keskeltä suojaista paikan, ja piilottelivat siellä yhdessä keskustellen, Lizin tarkistaessa tilannetta jatkuvasti.

Kuvituksessa halusin tuoda esille sen, miten toisilleen täysin vieraista nuorista oli yhteisen matkan aikana kasvanut yhteen hiileen puhaltava ryhmä, vaikka jokainen onkin persoonaltaan hyvin erilainen. Jo aiemmissa kuvituksissa esiintyneisiin hahmoihin pyrin saamaan lisää syvyyttä tuomalla heistä esiin ennen näkemättömiä puolia. Samalla oli tarkoitus tuoda esiin nuorten välistä ryhmädynamiikkaa.

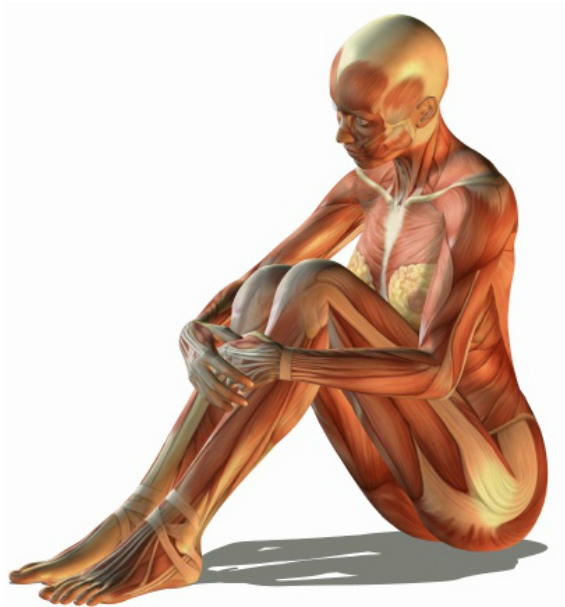
Myös neljännestä kuvituksesta minulla oli suhteellisen selkeä visio päässäni (kuva 18.). Halusin luoda ryhmäkuvan, jossa tunnelma on hieman rennonpuoleinen, mutta tietyllä tapaa jännittynyt. Pieni kuva toteutui hetkessä, eikä isokaan kuva vienyt paljoa aikaa, joskin se on olomuodoltaan selvästi luonnosmaisin kaikista kuvitusluonnoksista.



KUVA 18. Luonnos neljännestä kuvituksesta. Pienessä kuvassa on kuvattu ensimmäinen visio kohtauksesta. Suuressa kuvassa ajatusta on lähdetty rakentamaan eteenpäin. Luonnoksessa on myös hahmoteltu vaihtoehtoisia asento Torille ja Lizille. Reunalla on nähtävissä kommentteja kuvitukseen liittyen.

Myös tämän kuvituksen kanssa joudun tekemään vielä kehitystyötä, mutta työ tulee pääsääntöisesti olemaan hahmojen uudelleen asettelua sekä mittasuhteiden ja perspektiivin saamista kuntoon. Olen löytänyt hahmoille kohtalaisen toimivat asennot (kuva 19.), joskin Lizin asennon kanssa on vielä miettimistä. Myös Derekin susihahmo vaatii työstöä jo siitäkin syystä, etten paljon susia ole elämässäni tätä ennen piirtänyt.

Kuvituksen suurin haaste tulee olemaan se, miten saan hahmot toimimaan saumattomasti keskenään. Hahmot on saatava näyttämään siltä, että he kaikki ovat tilanteessa yhtä aikaa paikalla - ei siltä, että heidät on lisätty kuvaan yksitellen. Tämän ei pitäisi olla erityisen suuri ongelma. Uskoisin oikeanlaisen perspektiivin auttavan korjaamaan tilanteen, mikäli vaikuttaa siltä, että jokin hahmoista alkaa uhkaavasti näyttää kuvasta irralliselta. Haasteista ehkä suurin on se, miten saan esitettyä Lizin niin, että katsoja ymmärtää hänen olevan kummitus. Kenties läpinäkyvyys hahmossa tai seisominen laatikoiden läpi voisi tehdä tehtävänsä. Tämän kanssa pitää vielä tehdä töitä.

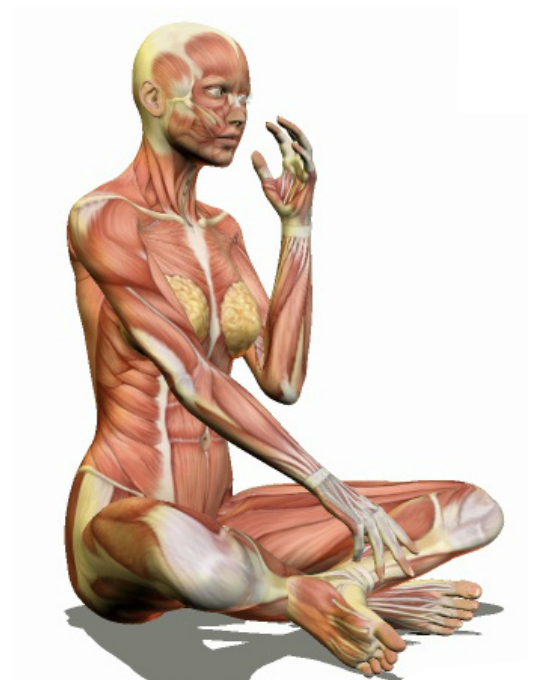


4.5 KUVITUSTEN PIIRTÄMINEN

Kuvitusluonnosten valmistuttua oli aika siirtyä tekemään itse kuvituksia. Aloitin kuvitusten tekemisen tapahtumajärjestyksessä. Alkuun minulla oli A3-kokoinen 200-grammainen piirustuslehti, jonka jaoin puoliksi siten, että yhdelle arkille mahtuu aina kaksi kuvitusta. Näin kuvitusten piirtäminen ei kasvanut liian aikaa vieväksi, ja pystyn skannaamaan kuvat omalla kotiskannerillani. Kuvitukset tein perinteistä lyijykynää käyttäen.

Hautausmaa: piirtäminen

Ensimmäisen kuvituksen aloitin piirtämällä paperille hahmojen paikat ja asennot vapaalla kädellä, käyttäen pitkälti pyöreitä muotoja, kuten palloja ja soikioita. Tämän jälkeen hahmottelin kuvituksen yläreunaan puunrunkoa ja oksia, ja katsoin paikat kuvassa oleville haudoille.



KUVA 19. Neljännen kuvituksen luonnostelussa ja varsinaisessa piirtämisessä käytetyt mallit. Posemaniacs – sivuston mallikuvia.

Hahmoteltuani kuvan kokonaisuudessaan aloitin yksityiskohtien työstön. Keskityin ensimmäisenä Chloeen. Aloitin kasvoista, mikä ei alun perin ollut se kohta, josta olin ajatellut lähteä liikkeelle. Innostuin kuitenkin piirtämään tytön kasvot hyvinkin tarkasti ja viimeistellysti ennen kuin lähdin muovaamaan hänen vartaloon. Samalla työstin sivussa myös Torin vartaloa, ja tarkensin hahmotelmani puun rungosta ja oksista lopulliseen muotoonsa.

Sitten huomasin Chloeen katsovan täysin väärään suuntaan. Halusin tytön katseen kohdistuvan hautoihin, mutta hän olikin päättänyt katsoa täysin toisaalle, eikä se ollut sallittavaa. Katseen väärä suunta muuttaa tunnelman kuvassa täysin. Yritin korjata katseen suuntaa useampaan otteeseen ennen kuin havaitsin sen olevan mahdotonta, koska kasvojen asento oli väärä. Ei auttanut muu kuin piirtää kasvot alusta asti uudelleen ja vaihtaa niiden asentoa. Tämä oli turhauttavaa, sillä olin nähnyt paljon vaivaa kasvojen piirtämiseen, ja nyt jouduin tekemään ne kokonaan uudestaan.

Uudet kasvot kuitenkin toimivat, ja kun lisäsin hahmolle hiukset, se oli lähestulkoon valmis. Vielä tarvittiin työstöä vartalon ja eritoten vaatteiden kanssa. Chloeen asento ei ole erikoisen hankala, mutta koska Tori seisoo osittain tytön edessä, peittyi kehosta kohtia, jotka olisivat esillä ollessaan helpottaneet hahmon kanssa työskentelyä. Kriittisin näistä kohdista on Chloeen vatsa ja rintakehä. Chloe on pienirintainen ja kurviton. Ongelmaksi osoittautui, miten saan tuotua nämä piirteet esille. Chloe ei saa näyttää siltä, että hänelle olisi yhtäkkiä kasvanut suuret rinnat, mutta ei hän täysin rinnatonkaan ole, joten poikamaista tasaisuutta pitää välttää. Oli siis saatava näkyviin rintakehän pieni kurvi suurimman osan siitä ollessa peitossa. Tämä oli haasteellista, ja teinkin kohdan useampaan otteeseen ennen kuin koin onnistuneeni sen kanssa edes kohtalaisen hyvin.

Torin kanssa työskentely oli helpompaa. Vaikka vartalon kuvakulma on erikoinen, ei sitä ollut erityisen hankala piirtää. Kasvot syntyivät yllättävänkin kivuttomasti ja no-

peasti, vaikka niiden kulma on minulle uusi. Eniten työtä Torissa tuottivat hiukset. En ole juurikaan piirtänyt lyhyitä hiuksia takaa päin, joten minun tuli miettiä, miten saan ne näyttämään luonnollisilta ja aidoilta. Hiusten lopulliseen muotoon olen tyytyväinen, sillä ne näyttävät luontevilta ja toimivilta.

Työstin useampaan otteeseen myös Torin rintaa, joka oli aluksi hyvinkin suuri, mutta pieniä pienemistään koko ajan, sillä totesin, ettei valittu asento toimi, mikäli tytön rinta on iso. Sitä oli pakko pienentää ja samalla tyttöä itseään leventää lantion kohdalla. Olin piirtänyt hänet väistämättä liian kapealantioiseksi. Rinnan pienennettyä ja lantion levennyttyä alkoi asento toimia huomattavasti paremmin, ja lopulta olin siihen tyytyväinen. Oli aika lähteä lisäämään vaatteita molemmille hahmoille.

Vaatteiden piirtäminen onkin oma mielenkiintoinen projektinsa. Minulla ei ole kokemusta vaatteiden teknisestä piirtämisestä, saati oikeaoppisesta laskostamisesta tai rypyttämisestä. Tiedän, miltä vaatteiden kuulu näyttää ja osaan käytännössä päätellä miten huppu laskeutuu, mutta oikeasti en tiedä näistä asioista juuri mitään. Vaatteita piirtäessäni käytin hahmosuunnitelmissani referenssikuvia erilaisista huppareista, paidoista ja farkuista. Kuvituksia tehdessäni hyödynsin hahmoluonnoksissa tekemiäni tutkielmia, ja sovelsin vaatteet toimimaan piirtämiini asentoihin. En voi taata, että paitojen rypytykset olisivat sellaiset kuin niiden oikeasti kuuluisi olla vaikkapa käden taittuessa tietyllä tavalla, mutta omaan silmääni ne eivät särähdä.

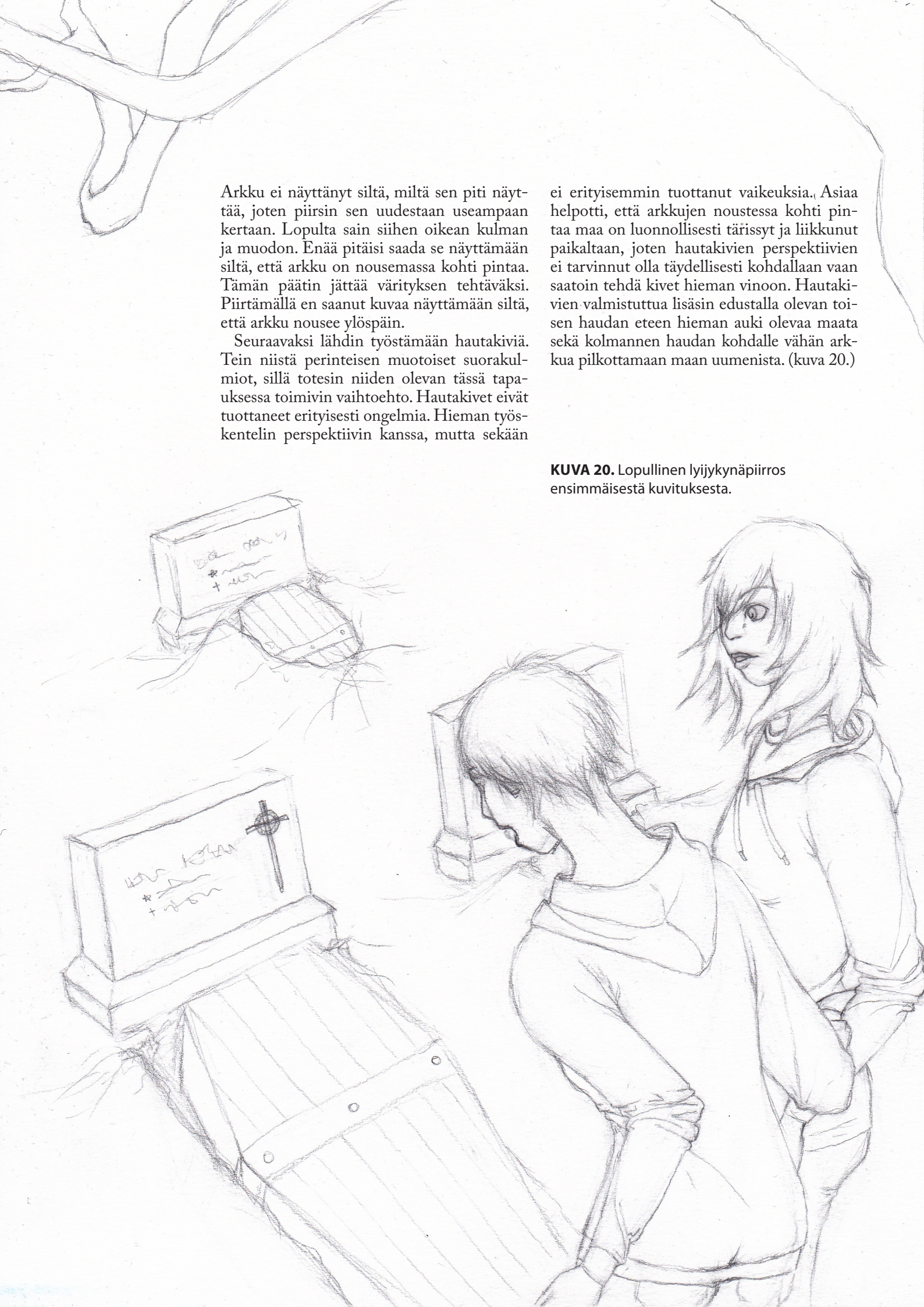
Hahmojen valmistuttua tehtävänä olivat haudat, ruumisarkut, sekä ongelma siitä, miten saan kuvaan liikkeen tunnun arkkujen noustessa maan pintaan. Vietin aikaa tutkien kuvia hautausmaista ja erilaisista hautakivistä sekä vanhahtavista ruumisarkuista. En ollut koskaan aikaisemmin piirtänyt ruumisarkkua saati hautakiveä, eivätkä ne olleet niin yksinkertaisia kuin niiden ensin ajattelin olevan. Varsinkin kuvan edustalla olevan ruumisarkun kanssa työskentelin pitkään, koska en tuntunut saavani siihen oikeaa kuvakulmaa.

Arkku ei näyttänyt siltä, miltä sen piti näyttää, joten piirsin sen uudestaan useampaan kertaan. Lopulta sain siihen oikean kulman ja muodon. Enää pitäisi saada se näyttämään siltä, että arkku on nousemassa kohti pintaa. Tämän päätin jättää värityksen tehtäväksi. Piirtämällä en saanut kuvaa näyttämään siltä, että arkku nousee ylöspäin.

Seuraavaksi lähdin työstämään hautakiviä. Tein niistä perinteisen muotoiset suorakulmiot, sillä totesin niiden olevan tässä tapauksessa toimivin vaihtoehto. Hautakivet eivät tuottaneet erityisesti ongelmia. Hieman työskentelin perspektiivin kanssa, mutta sekään

ei erityisemmin tuottanut vaikeuksia. Asiaa helpotti, että arkkujen noustessa kohti pintaa maa on luonnollisesti tärisssyt ja liikkunut paikaltaan, joten hautakivien perspektiivien ei tarvinnut olla täydellisesti kohdallaan vaan saatoin tehdä kivet hieman vinoon. Hautakivien valmistuttua lisäsin edustalla olevan toisen haudan eteen hieman auki olevaa maata sekä kolmannen haudan kohdalle vähän arkkuja pilkottamaan maan uumenista. (kuva 20.)

KUVA 20. Lopullinen lyijykynäpiirros ensimmäisestä kuvituksesta.



Muutos: piirtäminen

Toinen kuvitus syntyi nopeammin ja helpommin kuin ensimmäinen. Lähdin liikkeelle samalla tapaa kuin ensimmäisessä kuvituksessa. Piirsin Derekin hahmon perusmuodoilla luonnosmaisesti paperille ja hahmottelin päälle Chloen oikeaan kohtaan. Työstin Chloeta tarkemmin piirtäen hahmon paremmin ja keskittyen taas lähes ensimmäisenä kasvoihin, jotka tällä kertaa eivät vieneet aikaa paljoakaan. Kuvakulman saaminen oikeaksi oli yllättävän vaivatonta. Myös tytön vartalo oli helppo saada haluamaani asentoon, sillä minulla oli asentoa varten hyvä mallikuva, eikä sitä tarvinnut lopulta kuin hieman muokata haluamaani suuntaan.

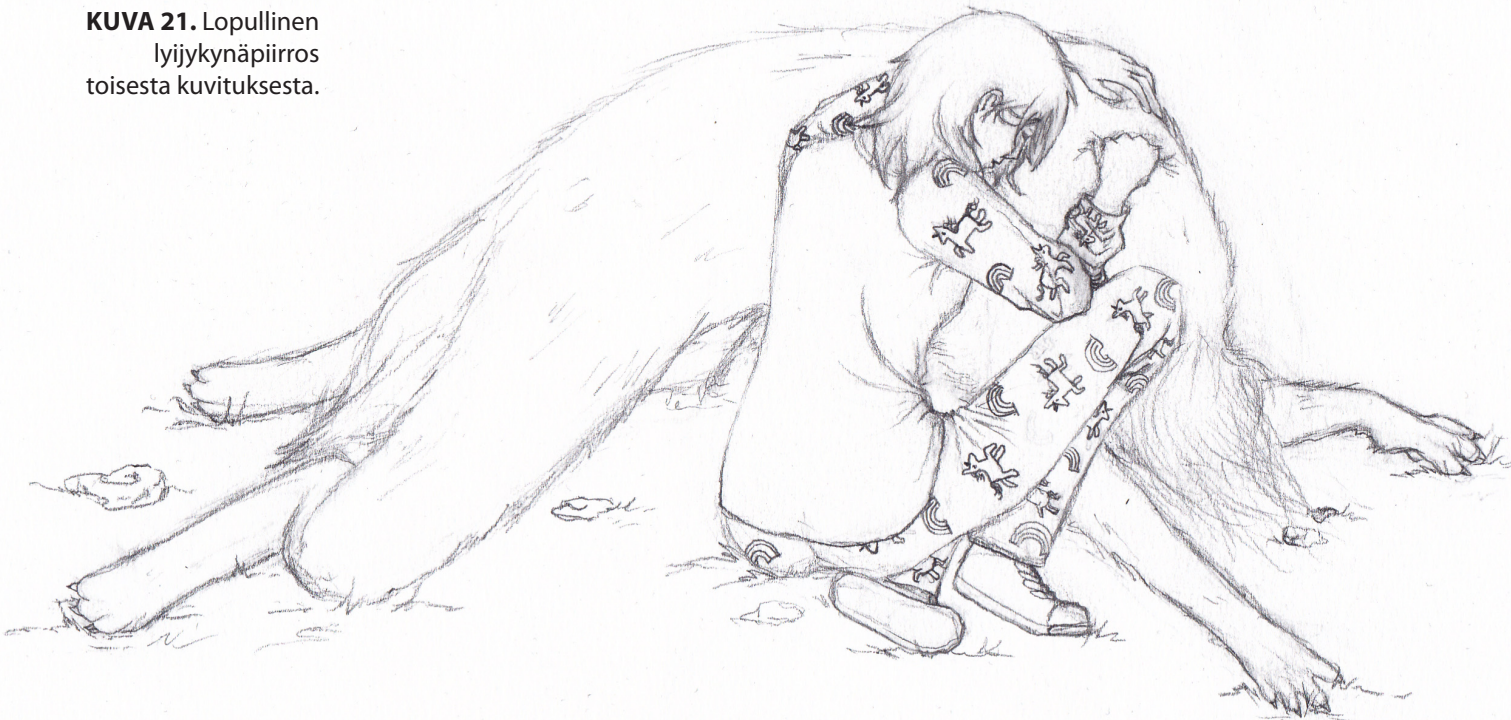
Derekin kanssa työskentely vei enemmän aikaa. Vaikka työtäni helpotti tieto siitä, ettei Derekin tarvitse olla anatomisesti korrekki, halusin hänen näyttävän edes osittain siltä, että hänessä on jotain anatomiaa jäljellä. Lähdin muotoilemaan hahmoa susimaiseksi, mutta samalla halusin pitää siinä inhimillisiä piirteitä. Kuvassahan muutos on paraikaa käynnissä.

Vietin pitkät tovit selaillen internetin syövereitä ja etsien mahdollista pohjamuotoa asennolle, mutta kun sellaista ei tullut vastaan, päädyin työstimään asentoa oman anatomiatuntemukseni kautta. Susimaisuuteen tarvitsin silti mallikuvia, sillä susien anatomia minulla ei ole minkäänlaista kokemusta.

Aivan erityistä tukea tarvitsin susien takajalkojen piirtämiseen, sillä ne ovat oikeastaan ainoa selkeä susimainen piirre Derekissä tällä hetkellä. Muu ruumis on muuttumassa vähän kerrallaan susimaisemmaksi. Muutosta olen kuvannut muun muassa hännällä, joka on jo suureksi osaksi kasvanut sekä käsillä, jotka ovat muotoutumassa tassuiksi. Pojan vääristynyttä kehoa olen koettanut saada esille erityisesti yläruumiissa, joka on vääntynyt luonnottomaan asentoon. Samalla olen tuonut esiin Derekin kokemaa kipua käsien asennoilla sekä pään taipumisella rintaa kohden.

Saatuani sekä Derekin että Chloen ruumiit lopulliseen muotoonsa sekä tytön vaatteet piirrettyä, oli edessä ehkä kaikista hauskin vaihe kuvitusta. Pääsin piirtämään Chloen vaatteiden kuvioita: yksisarvisia ja sateenkaaria. Oli heti selvää, etten yritä tehdä mitään realistisen näköistä, vaan lähdin työstimään kuvioita sarjakuvamaisesta näkökulmasta, välittämättä hevosen anatomiasta. Kuviodien tekemisen aloitin piirtämällä sekä housuihin että paitaan jokaisen pienen sateenkaaren, ja niiden valmistuttua lisäsin tyhjiin väleihin pieniä yksisarvisia, joista joka toinen on menossa oikealle ja joka toinen vasemmalle. Etenkin yksisarvisia oli hauska piirtää, joskin niiden pieni koko hieman hankaloitti työskentelyä. Yksisarvisten tullessa valmiiksi lisäsin maahan hahmojen alle vielä viitteitä ruohosta ja muutaman kiven. (kuva 21.)

KUVA 21. Lopullinen lyijykynäpiirros toisesta kuvituksesta.





KUVA 22. Marvel-hahmo Kitty Pryde toimi inspiraation lähteenä Chloen ja myöhemmin Lizin kummitusmaisuuksia kuvattaessa.

Kummitus: piirtäminen

Kolmannen kuvituksen aloitin maassa makaavasta Chloesta. Piirsin tytön perusmuodot luonnosmaisesti paperille, jonka jälkeen lähdin luonnostelemaan Derekin hahmoa tytön taakse. Näille kahdelle olin löytänyt toimivat mallikuvat, joten hahmojen asentojen piirtäminen ei tuottanut sen kummempia ongelmia. Jonkin verran painin maassa makaavan Chloen keskiruumiin pituuden kanssa, sillä se näytti vuoroin liian lyhyeltä ja vuoroin liian pitkältä. Lopulta sain sen kuitenkin oikean mittaiseksi ja pystyin työstämään tytön jalat kuntoon.

Seuraavaksi lähdin tarkentamaan Chloen näkyvämpää kättä, ja tämä olikin mielenkiintoinen operaatio. Käden on tarkoitus olla asettunut vatsan päälle ruumiin muotoa myötäillen eli hieman kuperasti. Tämä tarkoittaa käytännössä erilaisia lyhennyksiä sormissa ja kämmenselässä, mikä on vaikea toteuttaa ilman mallia, jota minulla ei ollut. Yritin saada käden toimimaan oman anatomiantuntemukseni kautta. Täysin tyytyväinen en ole. Minusta tuntuu, etten onnistunut lyhennysten kanssa, ja käsi jäi näyttämään liian lyhyeltä, ja sormet oudoilta. Monista yrityksistä huolimatta en saanut siitä paremman näköistä, joten päädyin hyväksymään taitojeni puutteellisuuden, ja totesin käden olevan valmis näin. Yleisesti ottaen minulla oli hankaluuksia hahmojen käsien kanssa tässä kuvituksessa. Työstin käsiä ehkä liiankin paljon.

Derekin hahmo ilmestyi paperille helpommin kuin makaava Chloe. Asento on helppo ja yksinkertainen piirtää. Vaarana oli, että yläruumiista tulee liian kookas. Jouduinkin kaventamaan pojan hartioita huomattavasti. Muuten vartalon kanssa ei ollut minikäänlaisia ongelmia ennen kuin aloin piirtää pojan päätä. Piirsin pään aluksi mielestäni toimivaan asentoon, mutta pian huomasin sen näyttävän luonnottomalta. Kasvot vaikuttivat liikaa katsojaa kohti kääntyneiltä, mikä ei ollut asennon tarkoitus. Derekin kuuluu katsoa maassa makaavaa Chloeta tytön tilanteesta huolestuneena. Ensimmäisessä asen-

nossa poika kyllä katsoi tyttöä, mutta pään asento ei ollut toimiva. Työstin sitä monesti pyrkien aluksi pitämään asennon mahdollisimman samana, mutta lopulta piitdin tilalle pään täysin uuteen asentoon. Tällä kertaa se toimi ensimmäisellä yrityksellä moitteettomasti, ja se sai jäädä.

Kuvan haastavin kohta oli taka-alalla seisova Chloe. Minulla ei ollut ajatusta siitä, mihin asentoon tytön laittaisin. En edes tiennyt, mihin kohtaan hänet laittaisin. Lähdin vain kokeilemaan, missä tyttö näyttäisi parhaimmalta ja millainen asento hänelle sopisi. Aika pian löysin hänelle lopulta paikan kuvasta, ja sain käsityksen siitä, minkälaiseen asentoon hänet haluaisin.

Halusin, että Chloe on hieman kyyristynyt, kurkottamassa kohti Derekiä. Kurkottaminen poikaa kohti ei ollutkaan yksinkertaista piirtää. Kuvakulma vaati lyhennyksiä, ja sain jälleen kerran tehdä töitä käden asennon kanssa. Lopulta sain käden haluamaani asentoon ja jäljellä olivat enää sormet, joiden pitäisi mennä Derekin olan läpi. Chloehan on kummitus. Oma haasteensa oli siinä, miten saisin sormet näyttämään siltä, että ne uppoavat pojan olkapäähän. Onnekseni muistin Marvel-hahmo Kitty Pryden (kuva 22.), ja naisen erityiskyvyn kävellä esineiden läpi, ja lähdin etsimään kuvaa hänestä. Sitä saattaisin ehkä käyttää inspiraation lähteenä. Vastaa tuli pari kuvaa, joista oli oikeasti hyötyä, ja niitä hyväksi käyttäen sain piirrettyä Chloen sormet siten, että ne tuottavat illuusion Derekin olan läpi menemisestä.

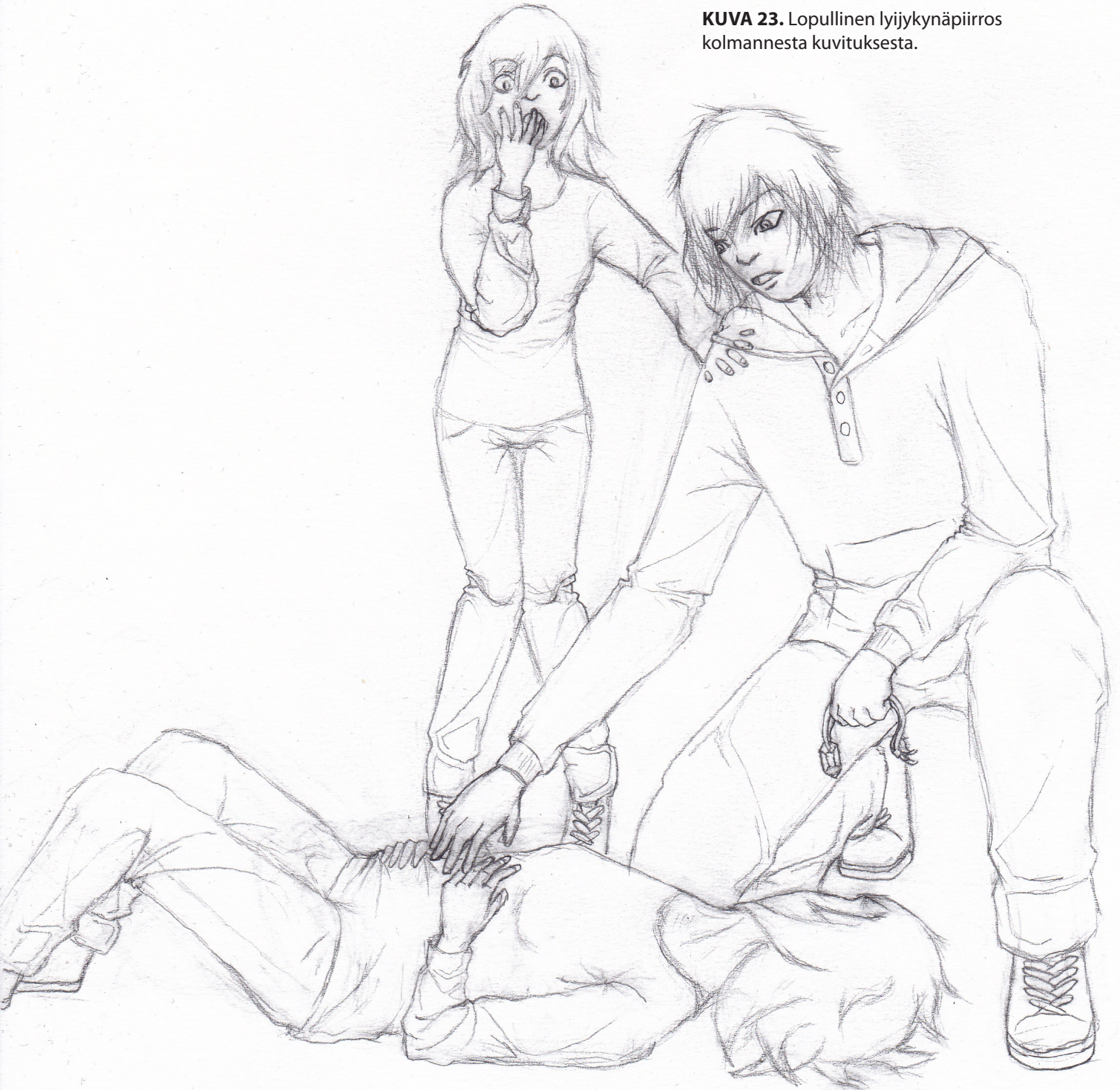
Muuten tytön ruumis oli yllättävänkin yksinkertaista piirtää. En tarvinnut siihen mallikuvaa vaan asento piirtyi paperille kuin itsestään. Jonkin verran työstin suun eteen kääntynyttä kättä, mutta kuvassa nyt muutenkin käsien kanssa tuntui olevan ongelmia.

Hahmojen valmistuttua lisäsin Derekin käteen Chloen riipuksen, ja työskentelin sen nauhan kanssa jonkin aikaa. Riipuksen ketju katkesi toisessa kirjassa, ja Chloe sitoi tilalle uuden nauhan, josta ei tarkemmin puhuta, mutta jonka olen koko ajan ajatellut olevan katkennutta paksumpi. Nauhaa ei ollut helppo saada näyttämään luonnolliselta, sillä se

oli aina joko liian paksu tai liian tönkkö. Se ei saisi olla liian pitkä, mutta se ei saisi näyttää liian lyhyeltä. Lisäksi oli muistettava, että osa nauhasta on puristuksissa Derekin nyrkissä.

Näinkin yksinkertaisesta asiasta voi saada aikaan kohtalaisen ison ongelman. Lopulta sain sen ratkaistua, vaikka nauha voisi ehkä edelleen olla hieman ohuempi. (kuva 23.)

KUVA 23. Lopullinen lyijykynäpiirros kolmannesta kuvituksesta.

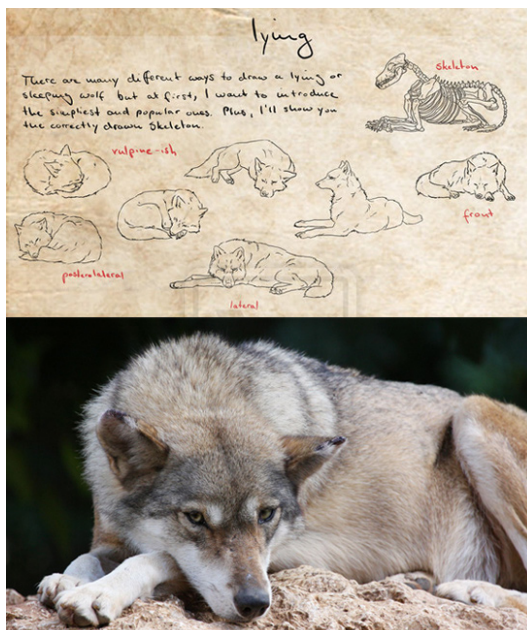


Piilossa: piirtäminen

Neljännän kuvituksen aloitin piirtämällä paperille luonnoksen Torin hahmosta. Tämän jälkeen lisäsin vierelle Simonin, ja heidän taakseen Derekin susihahmon vahvasti viitteellisesti. Chloen hahmottelin kevyesti Derekin eteen, ja viimeisenä paperille ilmestyi Liz sekä pahvilaatikot, joista halusin hänen kulkevan läpi.

Tarkemman työstämisen aloitin Torista. Olin löytänyt tytölle hyvän mallin vartalon asentoa varten, joskin vaihdoin sen suuntaa alkuperäisestä ajatuksesta hyvinkin paljon. Tori on kääntynyt enemmän katsojaa kohti, ja näin sain paremmin kuvattua hänen kasvojaan, jotka eivät ole vielä aiemmin tulleet esille kuvituksissa. Torin kanssa työskentely oli aika vaivatonta. Sain asennon näyttämään nopeasti sellaiselta kuin halusinkin. Lopulta ainoastaan hahmon oikea olkapää oli se, jonka kanssa jouduin työskentelemään hieman pidempään, sillä sitä oli vaikea saada näyttämään luonnolliselta. Muuten hahmon kanssa työntekeä oli helppoa, ja sain hänet ilmettä myöten vikkellä valmiiksi.

Simonin asento ei ollut yhtä helppo kuin Torin, mutta erityisiä ongelmia ei sekään tuottanut. Jalkojen risti-istunnan kanssa painin hetken, jotta sain ne näyttämään luonnollisilta, mutta nekin valmistuivat suhteellisen helposti. Suurimmaksi ongelmaksi muodostuivat Simonin kädet. Taistelin niiden kanssa pitkään, ja tein monta uutta versiota ennen



kuin olin tulokseen tyytyväinen. Parannettavaa niissä olisi vieläkin. Hahmon jo valmis-tuttua huomasin Simonin pään olevan aivan liian iso vartaloon nähden, joten kumitin koko komeuden surutta pois, ja piirsin vastaavan pienempänä versiona takaisin. Lopul-liseen päähän olen tyytyväinen.

Edessä oli Derekin susihahmon piirtämi-nen. Tämä oli ehdottomasti piirroksen mie-lenkiintoisin kohta tehdä. Pääsin piirtämään suttu. Se oli kiehtovaa ja opettavaista, etenkin kun en ole aiemmin susia juurikaan piirtä-nyt. Derekin asento on helppo, mikä on hyvä asia, koska susien anatomian tuntemukseni on vielä vähäistä. Nyt minulle riitti muutama referenssikuva makaavasta sudesta (kuva 24.). Erityisesti keskityin tekemään makaavan suden tassuja. Myös pään asentoon käytin koh-talaisesti aikaa, koska halusin sen näyttävän aidolta ja luonnolliselta. Suteen olen tyyty-väinen. Sain sen näyttämään luontevalta ja kohtalaisen aidolta, joskin tyylieltyltä ja yk-sinkertaistetulta. Pidän sitä ehdottomasti parhai-ten onnistuneena kohtana tässä kuvituksessa.

Derekin jälkeen oli vuorossa Chloe. Ty-tön asento oli kuvan hankalin. Halusin saa-da Chloen näyttämään siltä, että hän nojaa Derekin kylkeä vasten. Toteuttamistapa vaa-ti hieman miettimistä, sillä tyttö on kuvattu lähes suoraan edestä. Vaikka jouduin miet-timään asentoa pitkään, sain sen nopeasti näyttämään siltä, miltä sen halusinkin. Kävi lopulta niin, ettei asento ollutkaan niin han-kala kun sen aluksi pelkäsin olevan.

Eniten työstöä vaativat taas vaihteeksi käsi ja sormet. Tällä kertaa sormet oli mahdollista piilottaa osaksi Derekin turkkiin, mutta se ei silti poistanut täysin ongelmaa, etten saanut niitä näyttämään täysin luonnollisilta. Lopul-liseen Chloeen olen kuitenkin tyytyväinen. Asento näyttää toimivalta ja luonnolliselta. Sitä katsoessa saa vaikutelman siitä, että tyttö nojaa suden kylkeä vasten kevyesti, ja sehän tässä asennossa oli se tärkein asia.

Viimeisenä hahmona oli Liz. Tytön asen-non innoittajana käytin myös tässä kuvituk-sessa Marvel-hahmo Kitty Prydeä (kts. kuva 22. s. 31). Tapa, jolla hänet kuvataan kävele-mässä asioiden ja esineiden läpi, on todella hyvä. Se on yksinkertainen mutta kuitenkin

KUVA 24. Derekin susihahmon mallikuvia. Ylempi kuvista on osa ProfelisAuratan tekemää Canine Tut - Basic Poses P.1 -tutoriaalia.

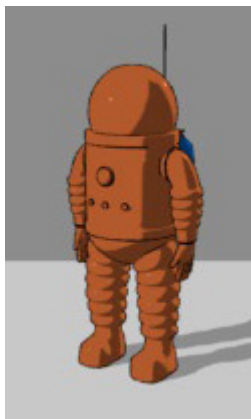
näyttävä ja selkeä. Kittyn innoittaman piirsin Lizin tulemaan laatikoista läpi ja näkymään vain osittain kuvassa. Tytön piirtämisen kanssa ei ollut minkäänlaista ongelmaa. Kädetkin luonnistuivat poikkeuksellisen hyvin. Sain käytännössä työstä saman tien semmoisen kuin ajattelin hänen kuvassa olevan. Nyt enää värityksen avulla minun on saatava ilmaistua

tarkemmin hahmon oikeaa olomuotoa eli sitä faktaa, että Liz on kummitus.

Hahmojen valmistuttua viimeistelin kuvan lisäämällä siihen laatikkopinoja. Hieman muokkausta tulen tekemään väritysvaiheessa hahmojen sijaintien ja kokojen suhteen. Muuten kuvitus on sellainen kuin sen ajattelinkin olevan, ja olen tyytyväinen lopputulokseen. (kuva 25.)

KUVA 25.
Lopullinen
lyijykynäpiirros
neljännestä
kuvituksesta.





KUVA 29.
Esimerkki
Cel Shading
-tekniikasta.

4.6 KUVITUSTEN VÄRITTÄMINEN

Piirrettyäni kuvitukset skannasin kaikki mahdolliset luonnokset ja piirrokset, joita olin opinnäytetyötäni tehdessä saanut aikaan, ja aloin työstää ääriiviapiirroksia kuvituksistani (kuva 26.). Ääriviivoja tehdessä pystyin korjaamaan jotain lyijykynäpiirroksissa tapahtuneita virheitä, kuten kolmannen kuvituksen Derekin vasemman olkapään, jonka olin huomaamattani piirtänyt liian leveäksi. Paljon muutoksia alkuperäisiin piirroksiini ei kuitenkaan tullut. Olin tehnyt lyijykynä-vaiheessa sen verran tarkkaa työtä kuvitusten kanssa, ettei minun tarvinnut kuin seuralla alkuperäisten piirrosten viivoja. Ääriviivojen teko vei ajallisesti yllättävän kauan aikaa. Kului kokonainen päivän siihen, että sain kaikki neljä kuvaa piirrettyä uudelleen.

Kaikkien kuvitusten värittäminen alkoi pohjavärien lisäämisellä väritettäviin kohtiin (kuva 27.). Pohjien valmistuttua piirsin alueille luonnosmaisesti varjoalueet (kuva 28.), ja lähdin työstämään yhtä kohtaa kerrallaan valmiiksi. Miettiessäni väritystyyliä, joka sopi parhaiten kirjan tunnelmaan, tulin hyvin

nopeasti siihen tulokseen, että tekniikaksi on syytä valita Cel Shading.

Cel Shading -tekniikka koostuu muutamien värien soluista, joiden avulla kolmiulotteinen objekti saadaan näyttämään enemmän kaksiulotteiselta ja käsin piirretyltä sarjakuvatyylillä jäljitellen (Giant Bomb. Cel-Shading) (kuva 29.). Cel Shading -tekniikka on lähtöisin amerikkalaisista sarjakuvista, mutta sitä käytetään paljon myös animaatioissa muun muassa Japanissa, ja vaikka sen jälki on suhteellisen yksinkertaista, ovat lopputulokset yleensä hyvin näyttäviä ja omalla tapaa jopa kiehtovia. Kuvituksissani koin tyylin sopivan parhaiten kirjan tunnelmaan, joka on kohtalaisen synkkä ja nopeatempoinen. Kirjan henkeen eivät olisi mitenkään käyneet esimerkiksi heleät akvarellimaalaukset, vaan se vaati jotain näyttävää mutta yksinkertaista, ja ennen kaikkea vähäväristä ja suhteellisen tummasävyistä.

Päädyn tekemään kuvituksista mustaharvavalkoisia käyttäen kaikissa kuvissa yhtä korosteväriä yhdessä kuvan kohdassa. Jokainen näistä korosteväreistä on valittu värin merkityksen perusteella sopimaan parhaiten kuvituksen tunnelmaan.



KUVA 26. Ääriiviapiirros
kuvituskuvassa. Esimerkkinä
ensimmäinen kuvitus.



KUVA 27. Pohjaväri vaihe
kuvituskuvassa. Esimerkkinä
ensimmäinen kuvitus.

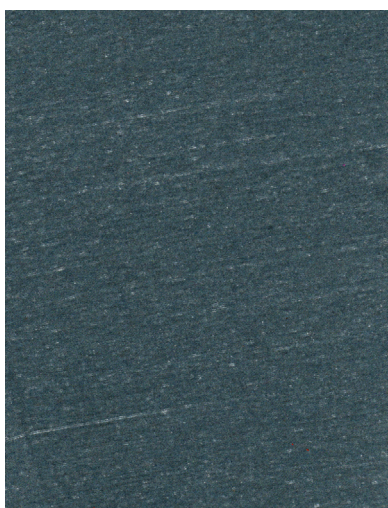


KUVA 28. Varjoluonnos
kuvituskuvassa. Esimerkkinä
ensimmäinen kuvitus.

Hautausmaa: värittäminen

Ensimmäisessä kuvituksessa aloitin tarkemman työskentelyn Torin paidasta. Tein paitaan pohjaväriä astetta tummemman varjoalueen Photoshopin reittikynä-työkalua (pen tool) käyttäen. Tämän jälkeen lisäsin syntyneen varjoalueen sisälle tummempia varjoja luomaan syvyyttä ja korostamaan muun muassa laskoksia ja kovimpia varjoalueita. Paidan valmistuttua huomasin sen olevan suhteellisen tylsän näköinen näin, ja aloin hakea keinoja sen elävöittämiseen. Mukaan astuivat erilaiset tekstuurit ja niiden käyttömahdollisuudet. Tekstuureja ei kuitenkaan yleensä saa käyttää

ilman lupaa oikeastaan missään, ja pahimmillaan lupien saamisessa voisi kulua päiviä. Onneksi on kuitenkin olemassa Lost & Taken – sivusto, joka tarjoaa tekstuureja ilmaiseksi niin henkilökohtaiseen kuin kaupalliseenkin käyttöön. Täältä etsin töihini sopivia tekstuuria, ja lopulta matkaani lähti kaksi erilaista paitatekstuuria (kuvat 30. & 31.), yksi tekstuuri farkkuja varten (kuva 32.), yksi kiviteksturi (kuva 33.), yksi puuteksturi (kuva 34.) ja yksi pahviteksturi (kuva 35.). Näitä kuutta tekstuuria käytin läpi koko väritysprosessini kaikissa niitä vaativissa kohdissa.



KUVA 30. Paitateksturi 1.



KUVA 31. Paitateksturi 2.



KUVA 32. Farkkuteksturi



KUVA 33. Kiviteksturi



KUVA 34. Puuteksturi



KUVA 35. Pahviteksturi

Torin paidan valmistuttua lähdin työstämään Chloen paitaa samaan tyyliin kuin Torin paitaa, mutta vaaleammilla sävyillä ja vähemmällä varjoilla. Tytön paidassa päädyin käyttämään eriä paitatekstuuria kuin Torin paidassa. Näin sain aikaan eroavaisuutta paitojen välillä, eivätkä ne näytä siltä, että sama paita jatkuisi toisen hahmon päällä vain hie-man erivärisenä. Chloen paita ei tuottanut ongelmia, kuten ei Torinkaan. Väritystyyli osoit-tautui oikein toimivaksi, ja vaikka aikaa kuluikin kuvaa kohden aina päivän verran, koen saaneeni värit paikoilleen kohtalaisen vaivattomasti.

Seuraavana olivat vuorossa tyttöjen housut, jotka tein samanvärisiksi. Valolla ja varjolla korostin niiden eroavuudet ja kuuluvuudet eri ihmisille. Erottelu oli suhteellisen helppoa ja mielestäni lopputulos hyvinkin selvä, sillä To-rin housut ovat käytännössä kokonaan varjossa. Housuihin käytin löytämäni farkkutekstuuria.

Tytöt olivat lähestulkoon valmiita, tarvit-si enää viimeistellä iho ja hiukset. Jätin ne myöhemmälle ja lähdin työskentelemään arkkujen, hautakivien ja hautojen kanssa. Arkkuihin lisäsin ainoastaan yksinkertaisen varjon luomaan kolmiulotteisuuden tunnetta sekä löytämäni puutekstuurin, jolla sain ark-kujen pinnat eläviksi. Hautakivet työstin sa-malla tapaa yksinkertaisella valolla ja varjolla lisäten niihin kivitekstuurin. Työskentely oli nopeaa ja yksinkertaista.

Hautojen kanssa sen sijaan oli vähän enem-män työstämistä. Hautojen sisäpinnat oli suh-teellisen helppo värittää, mutta ulkopinnat eli maanpäällisy ei sitä ollutkaan. Aluksi kokeilin gradient-työkalua (gradient tool) luomaan häipyvää väriä hautojen reunoille, mutta ta-pa ei näyttänyt luonnolliselta eikä monista yrityksistä huolimatta onnistunut. Lopulta päädyin perinteiseen pensseliin (brush), ja pensselin kovuutta säädellen ja piirtopöydän paineentunnistusta hyväksikäyttäen maalailin reunoille hyvin vaaleanharmaat reunukset, joilla loin pienimuotoista illuusiota maasta.

Hautojen valmistuttua lisäsin varjot tyt-töjen ihoon. Tämä oli nopeaa, sillä tein var-jostukset vain yhdellä värillä, enkä lisännyt minkäänlaista tekstuuria. Iho toimi loista-vasti ilman sitäkin. Lisäksi kuva olisi voinut

tulla liian täyteen erilaisia tekstuureja, mikäli sitä olisi lisätty vielä tyttöjen ihoonkin. Ihon jälkeen työstin kuvan puun maalaten sen vapaalla kädellä kolmea eri harmaan sävyä käyttäen. Puuhun olen erityisen tyytyväinen. Pidän pinnan maalauksellisuudesta. Se estää yhdessä hiusten kanssa sen, ettei kuvasta tul-lut tylsän tasavärisen ja eleetön.

Puun jälkeen olivat jäljellä tyttöjen hiukset, jotka työstin samaan tapaan maalauksellisesti vapaalla kädellä kuin puun, tällä kertaa kui-tenkin keskittyen saamaan aikaiseksi efektiin hiuksien epäsäännöllisyydestä. Koen onnis-tuneeni hiusten kanssa hyvin. Vaikka mo-lemmilla tytöillä on kirjassa mustat hiukset, sain ne näyttämään erisävyisiltä ja mukavan eläviltä. Samalla työstin myös Chloen silmän vapaasti maalaten. Koen silmän onnistuneen kohtalaisen hyvin.

Väritysten valmistuttua aloin työstää ää-riviivoja sopimaan paremmin kuhunkin vä-rialueeseen. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että lukitsin Photoshopissa ääriiviivata-son läpinäkyvät pikselit niin, että väriä tart-tui vain tasolle piirrettyihin kohtiin eli tässä tapauksessa ääriviivoihin. Tämä on kätevä ominaisuus, sillä näin pääsin käsiksi pelkäs-tään ääriviivoihin ja pystyin värjäämään nii-tä haluamani mukaan. Toteutin samanlaisen prosessin ääriviivojen värjäämisen kanssa jo-kaisessa kuvituksessa.

Ensimmäisen kuvituksen korosteväriksi valikoitui Indigo, joka on perussävyltään sy-vän keskiyönsininen, jonkin verran violettiin taittuva. Työhöni valitsin enemmän violettiin taittuvan Indigo-sävy (kuva 36.). Indigo vä-rinä kuvastaa intuitiota ja havainnointikykyä. Se on myös idealismin, tunnollisuuden ja us-kollisuuden väri. Negatiivisia ominaisuuksia

KUVA 36. Ensimmäisessä kuvituksessa käytetyt Indigon sävyt.



Indigolla on muun muassa tuomitsevuus, mässennus ja pelokkuus. Työssäni halusin Indigon kuvastavan erityisesti havainnointikykyä, tunnollisuutta ja pelokkuutta (Empower-yourself.with-color.psychology. The Color Indigo). Tytöt ovat huomanneet Chloen kykyjen aiheuttamat seuraukset, mikä saa heidät pelokkaiksi, mutta Chloe kuitenkin pysyy tunnollisesti tapahtumapaikalla selvittämässä aiheuttamansa sotkun. Sijoitin värin Torin hiuksiin, sillä se tuntui sille luonnollisimmalta paikalta (kuva 37.).



KUVA 37.
Yksityiskohta
korostevärin käytöstä
ensimmäisessä
kuvituksessa.

Muutos: värittäminen

Toisessa kuvassa lähdin ensimmäisenä työstämään tarkemmin Chloen pyjamaa. Halusin pitää pyjaman suhteellisen vaaleasävyisenä, sillä alkuperäisesti se kuvataan väriltään vaaleanpunaiseksi. Varjot valmistuivat nopeasti, eivätkä ne tuottaneet minkäänlaisia ongelmia. Pyjamassa käytin kahteen otteeseen samaa tekstuuria tuomaan siihen kankaan tuntua. Housuissa ja paidan hihoissa säädin tekstuurin läpinäkyvyyttä ja täyttöä korkeammaksi kuin paidan valkoisessa osassa, johon halusin tehdä tekstuurista vaaleamman ja läpikuultavamman, vaikka jätinkin siihen näkymään hieman tekstuurin tuntua.

Pyjaman valmistuttua työstin Chloen kengät lopulliseen muotoonsa. Käytin kahta eri varjon sävyä ja jätin kengät ilman tekstuuria. Totesin, että aivan kuten iho, eivät kengäkään tarvitse tekstuuria toimiakseen. Kenkien valmistuttua työstin Chloen ihon lopulliseen muotoonsa. Minulla oli jonkin verran vaikeuksia oikean käden varjostuksen kanssa. Halusin saada siihen varjon avulla enemmän muotoa, mutta jotenkin tuntui siltä, ettei muoto näyttänyt siltä, miltä sen halusin näyttävän. Lopulta sain varjon vastaamaan odotuksiani. Ihon varjostamisessa hauskin kohta oli kasvojen työstäminen. Lähdin kokeilemaan saisinko Chloen hiusten tuottamat erilliset varjot näyttämään luonnolliselta. Kokeilu osoittautui hedelmälliseksi, sillä varjoista tuli hyvännäköiset ja toimivat. Samalla ne elävöittivät yleisesti ottaen suhteellisen yksinkertaisia varjoja.

Chloen vartalon ja vaatteiden ollessa valmiit keskityin tekemään tytön hiukset samalla tavalla vapaasti maalaten kuin olin tehnyt myös ensimmäisessä kuvassa. Onnistuin saamaan hiuksista suhteellisen luonnollisen näköiset, ja ennen kaikkea sain ne erottumaan Derekin turkista, vaikka värisävyt ovatkin hyvin lähellä toisiaan.

Chloen valmistuttua siirryin työstämään Derekiä. Pohdin hetken, tekisinkö pojan hahmon samalla cel-shading tekniikalla kuin muut kohdat vai lähtisinkö työstämään hahmoa vapaalla maalaamisella. Valitsin vapaan maalaamisen. Samalla pääsin leikittelemään pojan muuttuvan hahmon kanssa ja tuomaan ihon ”karvaisuudella” esille vauhtia, jolla tämä on muuttumassa sudeksi. Maalailin reippaalla kädellä ja isolla pensselillä kahta eri sävyä käyttäen, ja sain aikaiseksi onnistuneen vaikutelman ihon karvaisuudesta.

Derekin kanssa työskentely oli hauskaa ja omalla tavallaan haastavaa, sillä väritettävät alueet olivat suhteellisen kookkaita ja niihin oli kuitenkin saatava tunne karvaisuudesta. Tämä tarkoitti sitä, että pensselin vetojen tulisi näkyä, mutta ne eivät saisi olla liian suuria. Myös tumman ja vaalean sävyn suhde tulisi olla oikeanlainen, jotta se luo illuusion karvoista. Mielestäni onnistuin tässä hyvin.

Viimeiseksi jätin Chloen pyjaman yksisarvisten värittämisen. Koska työni eivät ole värikkäitä, en voinut tehdä pyjamasta vaaleanpunaista, kuten se kirjassa oli. Päädyin tekemään kankaassa olevista yksisarvisista vaaleanpunaisia (kuva 38.). Toisen kuvituksen koroste väriksi valikoitui siis luonnollisesti vaaleanpunainen (kuva 39.), joka kuvastaa myötätuntoa, rakkautta ja toivoa. Se merkitsee myös lämpöä, rauhallisuutta ja naiiviutta. Negatiivisia piirteitä vaaleanpunaisella on muun muassa ylitunteellisuus ja lapsellisuus (Empower-yourself-with-color-psychology. The Color Pink).



KUVA 38.
Yksityiskohta
korostevärin
käytöstä toisessa
kuvituksessa.

Työssäni halusin värillä korostaa myötätuntoa, toivoa ja ehkä vähän rakkauttakin. Chloe on vain muutamaa tuntia ennen kuvan tapahtumaa ymmärtänyt pitävänsä Derekistä enemmän kuin vain ystävystä, ja tuntee nyt myötätuntoa pojan kärsimystä kohtaan sekä pyrkii antamaan hänelle toivoa siitä, että Derek vihdoinkin saisi vietyä muutoksensa loppuun. Pyjaman yksisarviset olivat ehdottomasti paras paikka kuvan korostevärille, ja lopputulos on todella onnistunut. Työskentely pienten yksisarvisten kanssa oli äärimmäisen hauskaa ja viihdyttävää puuhaa. Nämä ovat mielestäni kuvituksen onnistunein kohta.



KUVA 39. Toisessa kuvituksessa käytetyt vaaleanpunaisen sävyt.

Kummitus: värittäminen

Kolmas kuvitus alkoi Derekin paidan työstämisellä. Lisäsin kahdensävyiset varjot pohjavärin päälle sekä paitatekstuurin tuomaan eloa ja materiaalin tuntua. Seuraavaksi varjostin pojan housut ja lisäsin niihin farkkutekstuuriin. Paita ja housut eivät tuottaneet minkäänlaisia ongelmia, vaan syntyivät kuin itsestään. Sama oli Derekin kenkien kanssa. Ne valmistuivat nopeasti ja kivottomasti.

Derekin vaatteiden jälkeen aloitin maassa makaavan Chloen vaatteiden parissa. Näiden varjostamisen kanssa oli tekemistä hieman enemmän, sillä tytön asento ja valon suunta vaativat puntarointia. Päästyäni vauhtiin varjot kuitenkin tuntuivat tulevan kuin itsestään, eikä niitä oikeastaan tarvinnut muokkailla jälkikäteenkään mitenkään. Sekä housuihin että paitaan liitin myös tarvittavat tekstuurit katsoen niiden läpinäkyvyyden ja täyteläisyyden oikeanlaiseksi.

Hahmoista viimeisenä lähdin työstämään taustalla seisovaa kummitus-Chloeta. Mietin pitkään, miten saan tuotua ilmi sen, että tyttö on kummitus. Pohdin, olisinko minun kannattanut värittää hänet astetta vaaleammilla sävyillä kuin, mitä ovat maassa makaavan Chloen vaatteet. Hylkäsin kuitenkin ajatuksen, sillä se olisi saattanut tehdä liian

suuren eron hahmojen välille. Päädyin värittämään kummitus-Chloen samoilla väreillä kuin maassa makaavan, mutta käytin vain yhden värin varjostusta. Lisäsin vaatteisiin tekstuurit kohtalaisen läpinäkyvinä ja hahmon valmistuttua laskin värien kylläisyyttä ja läpinäkyvyyttä 80 prosenttiin. Ääriviivat toteutin valkoisella ja kahdella eri vaaleanharmaalla sävyllä. Koen tuoneeni kohtalaisen hyvin ilmi, ettei Chloe olekaan niin aito ja näkyvä kuin hänen kuuluisi olla.

Seuraavaksi työstin hahmojen ihon yhdellä värillä yksinkertaisesti varjostaen. Hiusten kanssa lähdin työskentelemään samalla tapaa kuin aikaisemmissa kuvituksissa, vapaasti maalaten ja kahta eri sävyistä harmaata käyttäen. Maassa makaavan Chloen hiukset osoittautuivat yllättävän hankaliksi niiden kuvakulman takia, ja jouduin työskentelemään hiusten kanssa jonkin tovin. Lopulta sain hiukset näyttämään kohtalaisen onnistuneilta, joskin edelleen pidän enemmän kahden muun kuvassa olevan hahmon hiuksista. Hiusten jälkeen työstin hahmojen silmät vapaasti maalaten. Silmät onnistuivat mukavasti ja erityisesti kummitus-Chloen silmistä sain mielestäni juuri niin kauhistuneet kuin ne halusin.

Viimeisenä kuvassa oli jäljellä Derekin kädessä oleva Chloen amuletti (kuva 40.). Amuletin värittäminen oli kohtalaisen yksinkertaista ja nopeasti toteutettu. Käytin värittämisessä samaa tekniikkaa kuin hiuksissa eli vapaata maalaamista, mutta tällä kertaa pidin tyylin paljon yksinkertaisempana. Koen onnistuneeni amuletin kanssa hyvin. Amuletin väri vaihtuu joka kirjassa. Alussa se on punainen ja Chloen voimien kasvaessa sen väri vaihtuu niin, että viimeinen maininta amuletin väristä on sininen. Kolmannen kirjan kannessa amuletti on lila, mutta missään kohtaa kirjaa ei mainita sen olevan tämänvärinen, joten joko se on salakavalasti vaihtanut väriään jossain vaiheessa tai sininen on oikeasti se lopullinen väri, johon amuletti on jähmettynyt, mutta kirjan kustantaja on halunnut käyttää kannessa toisen väristä amulettia.



KUVA 40. Yksityiskohta korostevärin käytöstä kolmannessa kuvituksessa.

Kuvituksissani amuletti on sininen, sinisessä nauhassa. Kolmannen kuvituksen korosteväri on siis loogisesti sininen (kuva 41.), joka on luottamuksen, rehellisyyden ja uskollisuuden väri. Se kuvastaa myös vastuullisuutta, idealistisuutta ja välittämistä. Negatiivisia ominaisuuksia värillä on muun muassa manipulaatio, petollisuus ja anteeksiantamattomuus (Empower-yourself-with-color-psychology. The Color Blue). Kuvituksessani halusin korostaa luottamusta, välittämistä ja petollisuutta. Chloe luottaa Dr. Banksiin, joka lupaa kertoa tytölle, mitä tyttö haluaa tietää, mutta kummitus osoittautuukin petolliseksi ja valtaa Chloen ruumiin omiin tarkoituksiinsa. Välittäminen ilmenee Derekin huolehtivaisuudessa Chloeä kohtaan, kun poika haluaa varmistaa että tyttö on kunnossa.



KUVA 41
Kolmannessa kuvituksessa käytetyt sinisen sävyt.

Piilossa: värittäminen

Neljäs kuvitus oli kuvituksista työläin. Kuvasa on kirjan viisi tärkeintä hahmoa ja kymmenkunta pahvilaatikkoa. Kokonaisuuden värittäminen vei huomattavasti enemmän aikaa kuin muut kuvitukset, mutta sain kuvan lopulta valmiiksi yhden päivän aikana. Aloitin työstämisen taustan pahvilaatikoista, jotka ensin olin ajatellut varjostavani vain yhdellä värillä, mutta joiden totesin tarvitsevan myös vaaleamman varjon, jotta saisin niiden muodon paremmin esiin. Pahvilaatikot tarvitsivat myös tekstuurin, sillä ilman sitä ne näyttivät elottomilta möhkäleiltä. Tekstuurin avulla sain pahvilaatikot näyttämään enemmän pahvilaatikoilta, vaikka edelleen ne ovat suhteellisen viitteellisen näköisiä.

Hahmoista ensimmäisenä työskentelin Chloen vaatteiden kanssa. Valon kulma kuvassa on hieman hankala Chloen ja Torin näkökulmasta, mutta samalla se antaa hahmoihin mielenkiintoisemman lähestymisnäkökulman. Valon kulma ei tuottanut ongelmia Chloen vaatteissa. Enemmän työskentelin kasvojen varjostuksen kanssa, sillä ne ovat lähes kokonaan varjon peitossa. Hieman pohdin myös, miten saan varjostettua Chloen paidan rinnustan niin, etteivät tytön rinnat pysyvät kohtalaisen pienen näköisenä. Muuten vaatteiden varjostaminen sujui helposti ja suhteellisen nopeasti, ja pääsin pian lisäälemään vaatteisiin tekstuureja.

Seuraavana työstin Torin. Tytön vaatteet oli helppo saada näyttämään siltä miltä ne halusit. Varjostaminen tapahtui kuin itsestään ja pääsin pian lisäälemään vaatteisiin tekstuureja. Sen sijaan tytön pään ja kaulan varjostaminen tuottivat päänvaivaa. Tori on vielä pahemmin varjossa kuin Chloe, sillä hän nojaa pahvilaatikkoihin, jotka varjostavat häntä hieman lisää. Työstin pitkään Torin kasvoja ja niiden varjoalueita, enkä mitenkään tuntunut saavan niitä näyttämään luonnollisilta. Lopputulokseen en ihan täysin ole tyytyväinen, mutta en kyllä täysin tyytymätönkään.

Torin jälkeen pääsin työskentelemään Simonin kanssa. Simon oli helppo varjostaa.

Valo tulee häneen helposta kulmasta eikä ongelmia ollut missään vaiheessa. Simon oli ehkä jopa liiankin helppo varjostaa Torin kanssa käymäni taiston jälkeen. Minun ei tarvinnut kuin piirtää varjot ja ne tuntuivat loksahuttavan paikoilleen kuin itsestään, ja pääsin pian liittelemään tekstuureja pojan vaatteisiin. Ihonkin varjostaminen oli helppoa Toriin verrattuna. Kokonaisuudessaan Simonia oli mukava työstää, varsinkin kun hänessä ei kovinkaan monta pientä ja erillistä varjoaluetta ole.

Viimeisenä ihmisenä työstin Lizin, ryhmän virallisen kummituksen. Lizin kanssa toimin samalla tapaa kuin kolmannen kuvituksen kummitus-Chloen kanssa, ja käytin varjostuksessa vain yhdenväristä varjoa. Kummitusmaista näköä lisäsi myös se, että pidin tytön yöpaidan harmaan sävy hyvin vaaleana. Yleisesti ottaen Liz on suhteellisen vähäväriäinen ja suurimmat värieroavaisuudet löytyvät tytön yöpaidan kuviosta ja tytön sukasta, jota näkyy hieman. Pidin myös yöpaitaan liitetyn tekstuurin mahdollisimman läpinäkyvänä. Ääriviivat tein vaaleanharmaiksi, tosin koekelin myös valkoista versiota, mutta totesin, ettei se toimi värinä. Mietin myös hahmolle kevyttä läpinäkyvyyttä, mutta sekään ei oikein näyttänyt hyvältä saatikka toimivalta, joten luovuin ajatuksesta.

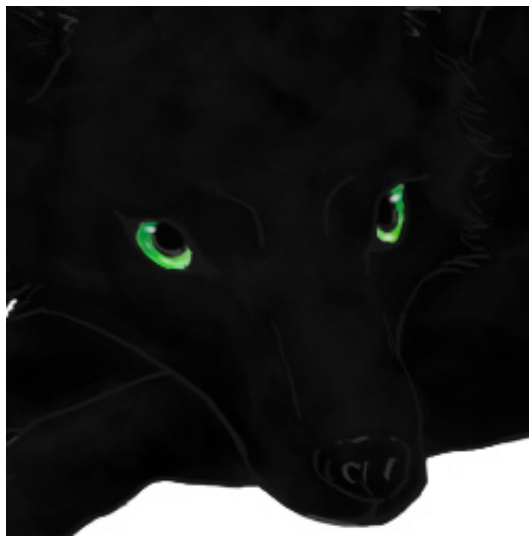
Lizin valmistuttua oli jäljellä enää susi-Derek. Tämän kanssa oli hauska työskennellä ja olen lopputulokseen todella tyytyväinen. Työstin suden samantyyppisesti kuin työstin ensimmäisen kuvituksen puun. Sen sijaan, että olisin lähtenyt vapaasti maalaten vetelemään sudelle viivojen avulla selviä karvoja, lähdinkin ranne löysänä sutimaan väriä suden turkkiin välillä kevyesti pyörivien liikkeiden turvin ja muuten suurimmaksi osaksi sutien pensselillä suuntaan jos toiseen. Värisävyjä sudessa on kaksi erilaista, ja niiden avulla sain aikaan mielestäni hyvinkin onnistuneen illuusion karvaisesta turkista.

Turkin valmistuttua keskityin työstämään hahmojen hiuksia samalla tapaa kuin aikaisemmissa kuvituksissani. Huomasin, että on suhteellisen paljon helpompaa saada aikaan kohtalaisen luonnollisen näköiset hiukset

KUVA 42.
Neljännessä
kuvituksessa käytetyt
vihreän sävyt.



KUVA 43.
Yksityiskohta
korosteväriin
käytöstä neljännessä
kuvituksessa.



vaaleina kuin tummina. Vaaleat hiukset luonnistuivat paremmin ja olenkin erityisen tyytyväinen sekä Simonin että Lizin hiuksiin.

Hiusten valmistuttua olivat jäljellä enää suden silmät, jotka saivat olla tämän kuvituksen korosteväriin kohta. Silmien värittäminen oli aivan yhtä mukavaa kuin itse suden värittäminen. Ehkä tämä johtui siitä, että pääsin lisäämään silmiin värejä ainaisten harmaasävytteisten silmien sijaan. Suden silmistä tuli paljon eloisammat kuin muiden kuvan hahmojen silmistä, vaikka olen niihinkin tyytyväinen.

Viimeisen kuvituksen korosteväriksi valitsin vihreän (kuva 42.), mikä tulee suoraan Derekin silmien väristä, joka siis pysyy samana myös susimuodossa (kuva 43.). Vihreä värinä kuvastaa tasapainoa, harmoniaa ja havainnointia. Sen ominaisuuksia ovat myös luotettavuus, käytännöllisyys ja sopeutuvuus. Negatiivisia ominaisuuksia vihreällä ovat muun muassa kateus, itsekkyyys ja omistuksenhaluisuus (Empower-yourself-with-color-psychology. The Color Green). Kuvituksessani halusin korostaa havainnointia, luotettavuutta ja sopeutuvuutta. Nuoret ovat pakomatalla laboratorion ja sulloutuneet piiloon varastohuoneeseen. Vaikka he ovat persooniltaan hyvin erilaisia, luottavat he toisiinsa ja ovat sopeutuneet sekä toisiinsa että ympäristöönsä. Samalla he tekevät havaintoja tilanteesta ja odottavat parasta hetkeä jatkaa pakomatkaansa.

5 VALMIIT KUVITUKSET

Opinnäytetyön konkreettisena tuotoksena syntyi neljä kuvitusta Kelley Armstrongin Darkest Powers -trilogian kolmanteen kirjaan The Reckoning. Seuraavilla sivuilla esittelen opinnäytetyön valmiit tuotokset.



KUVA 44. Hautausmaa. Viimeistelty ensimmäinen kuvitus.



KUVA 45. Muutos. Viimeistelty toinen kuvitus.



KUVA 46. Kummitus. Viimeistelty kolmas kuvitus.



KUVA 47. Piilossa. Viimeistelty neljäs kuvitus.

6 POHDINTA JA ARVIONTI

Kuten työtä aloittaessani pelkäsin, osoittautui suurimmaksi haasteeksi aikataulussa pysyminen. Aloittaessani työskentelyn tammikuun alussa tein itselleni kuukausitasoisen aikataulutuksen, jossa ilmeni mitkä asiat pitäisi olla mihinkin mennessä tehtyinä. Aikaa opinnäytetyölleni olin varannut tammikuusta maaliskuun loppuun, ja lopulta kävi niin, että tein suurimman osan töistä maaliskuun aikana. Todennäköisesti työskentely asiakkaan kanssa olisi saanut minut pitämään tarkemmin kiinni asettamastani aikataulusta. Tässä työssä asiakas kuitenkin puuttui, ja kun olin ”oman itseni herra”, työskentelin silloin kun minusta siltä tuntui. Tämä teki viimeisestä työskentelykuukaudesta kiireisen, varsinkin kun osan kuusta työstin opinnäytetyötä päällekkäin työharjoittelun kanssa. Aiempien projektien kanssa olen tosin huomannut, että työskentelen aina parhaiten pienen paineen alla.

Suurin osa työskentelystäni tapahtui muuttaman päivän rykelmissä, jolloin tein työtä hyvin intensiivisesti eteenpäin lähes tauotta. Näiden rykelmien aikana syntyivät muun muassa viimeiset ja viralliset luonnokset hahmoista, lopulliset lyijykynäversiot kuvituksista ja kuvitusten värittäminen, joka jakautui lopulta kahteen eri kahden päivän mittaiseen puristukseen. Työskentelyprosessista kirjoitin raportointia aina saatuani yhden työvaiheen päätökseen. Puuttuvat osat raportista kokosin kasaan kuvitusprosessin päätyttyä.

Kuvitusprosessin kanssa koen onnistuneeni hyvin. Mikään työskentelyn vaiheista ei tuottanut suurempia ongelmia. Sain hahmoluonnokset tehtyä kohtalaisen helposti, ja kuvituskohdista minulla oli mielessäni selkeä visio, jota ei tarvinnut kuin lähteä toteuttamaan paperille. Virallisten kuvitusten piirtäminen oli mukavaa ja uppouduin niiden tekoon aina täydestä sydäimestäni. Suurimmaksi hankaluudeksi lopullisia kuvituksia piirtäessäni osoittautuivat hahmojen kädet. Lukuun ottamatta ensimmäistä kuvitusta piirsin hahmojen käsiä yhä uudestaan ja uudestaan olematta niihin tyytyväinen. Joidenkin hahmojen käsistä sain lopulta itselleni kelpaavan näköiset, mutta osa käsistä jäi näyttämään siltä että pystyisin parempaan. Tätä työtä tehdessäni en kuitenkaan pystynyt. Tarvitsen selvästikin enemmän harjoitusta käsienviivaamisen kanssa.

Päädyn värittämään kuvitukset Cel-Shading -tekniikalla. Ennen kuin aloitin kuvitusten värittämisen, olin pitänyt Cel-Shading -tekniikkaa nopeana ja yksinkertaisena tapana värittää. Tekniikka on kyllä suhteellisen yksinkertainen toteuttaa, ja sen jälki on hyvin tehtynä hienon näköistä, mutta työskentely tämän tekniikan kanssa ei ole missään nimessä nopeaa. Ei etenkään silloin, mikäli tekijä on yhtä pikkutarkka, mitä itse olen. Etukäteen uskoin saavani väritettyä jopa kaksi työtä yhdessä päivässä, mutta totuus oli toisenlainen ja kulutinkin päivän jokaista kuvitusta varten.

Tämä olisi ehkä kannattanut ottaa huomioon ennen kuin aloitin ensimmäisen kuvan värittämisen, sillä vaikka tekniikan hallitseminen nopeutui mitä enemmän sitä tein, vaati viimeisen kuvituksen värittäminen aivan liian kauan aikaa. Cel-Shading -tekniikan kanssa oli kuitenkin mukava työskennellä ja mielestäni sain aikaan hyvännäköistä jälkeä, joka vastaa mielikuvaani kirjassa olevassa tunnelmasta.

Opinnäytetyöprosessin aikana koen oppineeni kuvittamisesta paljon. Ennen tämän työn aloittamista en paljoakaan ollut tehnyt kuvittamista sen varsinaisessa merkityksessä, joten ajatukseni kuvittamisesta olivat ehkä vähän ruusuiset. Vaikka tiesin ettei kuvittaminen vastaa perinteistä taidetta, olin ajatellut sen olevan enemmän taiteenomaista,

kuin mitä se oikeasti oli. Taiteenteon sijaan kuvittaminen osoittautui enemmän tekstin tulkitsemiseksi ja sisällön kertomiseksi kuvan keinoin. Kuvituksia tehdessä minun piti ottaa huomioon lähdetekstini sanoma, ja pyrkiä etsimään tarinan sisältä kuvituksen kannalta tärkeät ja merkitykselliset asiat. Tämä vaati aluksi jonkin verran työtä, mutta helpottui kun pääsin paremmin tekstiin sisälle, ja aloin nähdä kertomuksen enemmän kuvittajan silmin.

Koen onnistuneeni luomaan neljän kuvituksen sarjan, jossa kuvitusten tyyli pysyy yhtenäisenä ja ne ovat tunnistettavissa kokonaisuudeksi. Lopullisiin töihini olen tyytyväinen, ja tunnen niiden vastaavan kirjan sisältöä sekä tyyllillisesti että tunnelmallisesti.

AINEISTOT

Armstrong, K. 2008. *The Summoning*. London: Orbit.

Armstrong, K. 2009. *The Awakening*. London: Orbit.

Armstrong, K. 2010. *The Reckoning*. London: Orbit.

LÄHTEET

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. *Kuvittajna keinot*. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Amazon. *The History of the Kings of Britain* (Penguin Classics). [viitattu 30.3.2013]
Saatavissa: (<http://www.amazon.com/History-Kings-Britain-Penguin-Classics/dp/0140441700>).

Anttila, P. 1993. *Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet*. Porvoo-Helsinki-Juva: WSOY.

Arvioikaa. Wohlberg, S. Vainaja- ja Tietäjähenget. [viitattu 6.3.2013] Saatavissa:
(<http://arvioikaa.com/spiri.html>).

Bendis, B. M., Djurdjevic, M., Mayhew, M., Immonen, S., Acuña, D., McKone, M. & Hitch,

Empower-yourself-with-color-psychology.com. *The Color Blue*. [viitattu 27.3.2013]
Saatavissa: (<http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/color-blue.html>).

Empower-yourself-with-color-psychology.com. *The Color Green*. [viitattu 27.3.2013]
Saatavissa: (<http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/color-green.html>).

Empower-yourself-with-color-psychology.com. *The Color Indigo*. [viitattu 27.3.2013]
Saatavissa: (<http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/color-indigo.html>).

Empower-yourself-with-color-psychology.com. *The Color Pink*. [viitattu 27.3.2013]
Saatavissa: (<http://www.empower-yourself-with-color-psychology.com/color-pink.html>).

Graafinen.com. *Kuvitus*. [viitattu 31.3.2013] Saatavissa:
(<http://www.graafinen.com/kuvitus/kuvitus/>).

Giant Bomb. *Cel-Shading*. [viitattu 27.3.2013] Saatavissa:
(<http://www.giantbomb.com/cel-shading/3015-173/>).

Heller, S. 2008. *Illustration – a visual history*. Harry N. Abrams.

Historia. Thon, J. I. 2010. Ihmissudet piinasivat Eurooppaa. [viitattu 7.3.2013] Saatavissa:
(<http://historianet.fi/arkielama/rikoshistoria/ihmissudet-piinasivat-eurooppaa>).

Historia. Thon, J. I. 2010. Taikavoidetta ja susivöitä. [viitattu 7.3.2013] Saatavissa:
(<http://historianet.fi/jan-ingar-thon/taikavoidetta-ja-susivoita>).

Honkala, J. 2000. *Mytologian sanakirja*. Juva: WSOY.

Ihonen, M. 2004. Lasten ja nuorten fantasian kerronnalliset keinot. Teoksessa K. Blomberg, I. Hirsjärvi & U. Kovala (toim.) Fantasian monet maailmat. Helsinki: BTJ.

IMDb. Poltergeist (1982). [viitattu 30.3.2013] Saatavissa: (<http://www.imdb.com/title/tt0084516/>).

Kelley Armstrong. [viitattu 4.5.2013] Saatavissa: (<http://www.kelleyarmstrong.com/>).

Matthews, J. 2003. Wizards: The quest for the Wizard from Merlin to Gandalf and Harry Potter. London: Godsfield.

Lost & Taken. Saatavissa: (<http://lostandtaken.com/>).

Mystiikan maailma – Kummittelu 1991. Suom. Albeck, T. & Pade, A. Helsinki: Lademann.

Mystiikan maailma – Muodonmuutokset 1992. Suom. Sappinen, J-V. Helsinki: Lademann.

New Advent. Necromancy. [viitattu 6.3.2013] Saatavissa: (<http://www.newadvent.org/cathen/10735a.htm>).

Noituus. Noituuden historia. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa: (<http://www.noituus.com/tietoa-noituudesta/noituuden-historia>).

Noituus, taikuus ja noitavainot Suomessa. Nenonen, M. Noitavainot: Euroopan historian pimeäpuoli. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa: (<http://www15.uta.fi/yky/arkisto/historia/noitanetti/euroopan.html>).

Online Etymology Dictionary. Hakutulos sanalle ”witch”. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa: (<http://www.etymonline.com/index.php?term=witch>).

PCB Wizards.com. [viitattu 29.3.2013] Saatavissa: (<http://www.pcbwizards.com/wizards.htm>).

Posemaniacs.com Saatavissa: (<http://www.posemaniacs.com/>).

Sacred Texts. Kolmasviidettä runo. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa: (<http://www.sacred-texts.com/neu/kvfin/43.htm>).

Tolkien Getaway. Sauron. [viitattu 6.3.2013] Saatavissa: (<http://www.tolkiengateway.net/wiki/Sauron>).

tvtropes.org. Our Werewolves are Different. [viitattu 29.3.2013] Saatavissa: (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/OurWerewolvesAreDifferent>).

Urban Dictionary. Hakutulos sanalle ”necromancy”. [viitattu 6.3.2013] Saatavissa: (<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=necromancy>).

Weird People. History of Poltergeist Activity. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa: (<http://weird-people.com/history-poltergeist-activity/>).

Witchcraft and Witches. Witchcraft in Popular Culture. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa:

(<http://www.witchcraftandwitches.com/culture.html>).

Wizardio.com. Wizards. [viitattu 29.3.2013] Saatavissa:
(<http://www.wizardio.com/home.php/Wizards-What%20is%20a%20Wizard>).

Wizardrealm. Biblical Wizards. [viitattu 30.3.2013] Saatavissa:
(<http://www.wizardrealm.com/wizards/biblical.html>).

Yle. Niemistö, E. 2013. Noituus oli ennen arkipäivää – taikausko elää edelleen.
[viitattu 30.3.2013] Saatavissa:
(http://yle.fi/uutiset/noituus_oli_ennen_arkipaivaa_-_taikausko_elaa_edelleen/6554383).

KUVAT

Otsikkobannereissa käytetty tekstuuria. Lost and Taken. [viitattu 7.4.2013] (saatavissa:
<http://lostandtaken.com/gallery/2grunge12.html>).

Kuvio 1. Suunnittelun spiraalimalli. Anttila, P. 1993. Käsityön ja muotoilun teoreettiset
perusteet. Porvoo-Helsinki-Juva: WSOY. Soveltanut Rintala, H. Tekijän omat arkistot.

Kuva 1. Kuvitettava teos: The Reckoning. Kirjoittaja: Kelley Armstrong. [viitattu 6.4.2013]
(saatavissa: <http://www.kelleyarmstrong.com/the-reckoning/>).

Kuvat 2 - 12. 2013. Henna Rintala.

Kuva 13. Mallikuva Chloen asennolle. Heinberg, A. & Cheung, J. 2012. Avengers: The
Childrens's Crusade. New York: MARVEL.

Kuva 14. Luonnos toisesta kuvituksesta. 2013. Tekijän omat arkistot.

Kuva 15. Mallikuvat toiseen luonnokseen. Posemaniacs.com. [viitattu 30.3.2013] (saatavissa:
<http://www.posemaniacs.com/archives/628> & <http://www.posemaniacs.com/archives/326>).

Kuva 16. 2013. Henna Rintala.

Kuva 17. Mallikuvat kolmanteen luonnokseen. Posemaniacs.com. [viitattu 30.3.2013]
(saatavissa: <http://www.posemaniacs.com/archives/262> &
<http://www.posemaniacs.com/archives/315>).

Kuva 18. 2013. Henna Rintala.

Kuva 19. Mallikuvat neljänteen kuvitukseen. Posemaniacs.com. [viitattu 30.3.2013]
(saatavissa: <http://www.posemaniacs.com/archives/1300> &
<http://www.posemaniacs.com/archives/770>).

Kuvat 20 - 22. 2013. Henna Rintala.

Kuva 22. Inspiraation lähteenä Marvel-hahmo Kitty Pryde. [viitattu 6.4.2013]
(saatavissa: <http://www.comicvine.com/kitty-pryde/4005-3548/>).

Kuva 23. 2013. Henna Rintala.

Kuva 24. Mallikuvia Derekin susihahmoa varten. [viitattu 6.4.2013] (saatavissa:
<http://profelisaurata.deviantart.com/art/Canine-Tut-Basic-Poses-P-1-167856497> &
<http://1ms.net/wolf-lying-down-24487.html>).

Kuvat 25 - 28. 2013. Henna Rintala.

Kuva 29. Esimerkki Cel Shading -tekniikasta. [viitattu 6.4.2013] (saatavissa:
<http://www.weltenwanderer-saga.de/2011/06/einblick-in-das-materialsystem/?lang=en>).

Kuva 30. Paitatekstuuri 1. Lost & Taken. [viitattu 15.3.2013]
(saatavissa: <http://lostandtaken.com/gallery/fabric8.html>).

Kuva 31. Paitatekstuuri 2. Lost & Taken. [viitattu 15.3.2013]
(saatavissa: <http://lostandtaken.com/gallery/fabric7.html>).

Kuva 32. Farkkutekstuuri. Lost & Taken. [viitattu 15.3.2013]
(saatavissa: <http://lostandtaken.com/gallery/fabric6.html>).

Kuva 33. Kivitekstuuri. Lost & Taken. [viitattu 15.3.2013]
(saatavissa: <http://lostandtaken.com/gallery/vandelay4.html>).

Kuva 34. Puutekstuuri. Lost & Taken [viitattu 15.3.2013]
(saatavissa: <http://lostandtaken.com/gallery/cardboard7.html>).

Kuva 35. Pahvitekstuuri. Lost & Taken [viitattu 21.3.2013]
(saatavissa: <http://lostandtaken.com/gallery/cardboard7.html>).

Kuvat 36 - 47. 2013. Henna Rintala.